SUPER WONDER BOY
Impersona il biondissimo "SUPER RAGAZZO DELLE MERAVIGLIE" e sconfiggi il Drago MeKa per riportare la pace nel Regno di Wonderland!
EXIT
Cocktail or Beer?
TO MONSTERLAND
IN MONSTER LAND
Disponibile per
C64
SPECTRUM
AMSTRAD
ATARI ST
AMIGA
LEADER
ACTIVISION
SEGA
SUPER WONDERBOY™ and SEGA® are trademarks of SEGA ENTERPRISES LTD. This game has been manufactured under licence from Sega Enterprises Ltd, Japan. © SEGA/Westone 1987,
Marketed and Distributed by Activision (UK) Ltd.

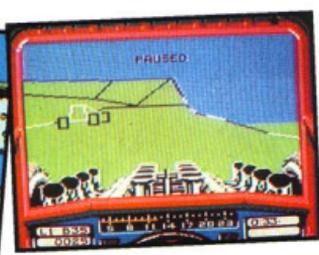
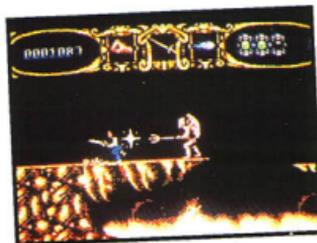
Hard Drivin'
Atari ST Screenshots!
L'ULTIMISSIMO simulatore di guida che surclassa tutti gli altri.
Hai mai pensato di poter guidare una potentissima macchina sportiva in occasione di una gara? Oppure sei mai saltato da un ponte o hai mai sperimentato un traumatizzante cerchio della morte? Ebbene, questa è la tua occasione!!!
Forse il brivido dell'altissima velocità è ciò che può davvero entusiasmarti. Dai gas al tuo motore e cerca di mantenere il controllo della macchina tra i mille ostacoli.
HARD DRIVING, tutta una nuova esperienza di guida, con :
* Realismo a 3 dimensioni
* Diversi circuiti, con la possibilità angolare a 360°
* Qualificati e sfida il pilota migliore!
Disponibile in novembre per : C64, Amstrad L. 15000
Amiga, PC L. 29000
© 1989 TENGEN INC. All rights reserved
™ Atari Games Corporation
Programmed by: Jurgen Friedrich 16-bit Binary Design 8-bit
TENGEN
The Name in Coin-Op Conversions.
LEADER
DISTRIBUZIONE
DOMARK

SommariO

Usual Ones

New Ones

The Games

28 ***STRIDER***
Dalla Russia con... (riempite voi)

Editore: Edizioni Hobby S.r.l. - Via della Spiga, 20 - 20101 Milano **Direttore Responsabile:** Elisabetta Broli
Direttore Esecutivo: Bonaventura Di Bello
Capo Redattore: Stefano Gallarini **Digital Layout:** Adelaide Mansi **Redazione Italiana:** Giorgio Baratto, Antonello Jannone, M.B.F., Paolo Cardillo, William e Giorgio Baldaccini, Massimo Reynaud, Marco Galardi, Marco Auletta, Fabio Rossi, Simone Crosignani, Max Di Bello **Grafica:** Giovanni Papandrea, Fabio d'Italia, Donatella Elia **Redattori Inglesi:** Stuart Wynne, Phil King, Robin Hogg, Lloyd Mangram, Paul Rand **Indirizzo Redazione:** Edizioni Hobby - Casella Postale 853 - 20101 Milano - Tel. (02) 6468706 **VIDEOTEL Mailbox:** 013171679
Fotolito European Color - Milano - Tel. (02) 6472405 **Stampatore:** Rotolito Lombarda S.p.A. - Cernusco sul Naviglio (MI) **Concessionario di pubblicità:** SPAZIO 3 - Milano - tel. 02/6882708-66800246 **Distribuzione:** ME.PE. S.p.A. - Via Famagosta, 75 - 20124 Milano
Su licenza di *NEWSFIELD PUBLICATION*
Pubblicazione mensile registrata presso il Tribunale di Milano al n° 251 il 10/5/1986 - Pubblicità inferiore al 70%
Abbonamento 11 Numeri £35.000, arretrati il doppio del prezzo di copertina. Solo con versamento sul c/c postale N° 54562202, intestato a: Edizioni Hobby S.r.l. - Via della Spiga, 20 - 20121 Milano - Spedizione in Abbonamento Postale Gruppo III/70

the 16-BIT GAMES machine

Novità dal Giappone:
LA NUOVA PC ENGINE
I Cartoon Games
Made in U.S.A.

S S I: strateghi si nasce
Musica & Computer
Grandi meeting:
Activision, Mirror Soft,
U.S.Gold

EDITORIALE

Anno 4 - Numero 40

Jingle Bells...

Ebbene sì, questa volta un'Editoriale 'vecchio stile' con tanto di smancerie natalizie e fiocchi di neve (a proposito, che fine ha fatto la neve?).
A parte il clima festivo, considerate che Zzap! compie, con questo numero, il suo quarantesimo 'compimese': quaranta, un numero biblico, il segno di una fedeltà e di un entusiasmo che, grazie a voi tutti, ci ha accompagnato e — speriamo — ci accompagnerà fino al 2000 (e oltre?), quando Zzap! verrà venduto su microfilm o potrete acquistare tutta la raccolta su CD o su videodisco interattivo... stavo scherzando, ma non si sa mai.
In ogni caso voglio approfittare di questo spazio per abbracciare tutto lo staff (ve lo avevano detto che sono 'grosso', no?) di Zzap! e The Games Machine e ringraziarli per la collaborazione (e chi è, Robocop?) e per tutti i momenti di simpatia e di entusiasmo che abbiamo condiviso (no, non sto per licenziarmi, è che sono diventato papà... e mi sento molto più buono... e poi, è Natale!).
Zzap! è oggi più che mai una grande famiglia (con le sue pecore nere, naturalmente...), una famiglia di cui anche voi fate parte, e che ritrovate ad ogni pagina sfogliata con lo spirito redazionale di AJ, di MA, di Steve, di Giorgio (camuffato sotto mille altri volti per il solito problema di 'identikit caricaturale'), di MBF (l'epistol...ista più veloce della Brianza), del 'dinamico duo' Baldaccini e di PC (che sta per Paolo Cardillo, e non Personal Computer) — senza trascurare i nuovi arrivi che conoscerete scorrendo il 'colophon' sotto il sommario.
E se volete passare un Natale più felice, un Natale nuovo e ricco, fatevi un regalo: compratevi due copie di Zzap! anziché una... stavo scherzando (cosa ci posso fare? Qui da noi è sempre Carnevale...).
In ogni caso, passate un Natale scatenato e tanti auguroni da tutti noi!

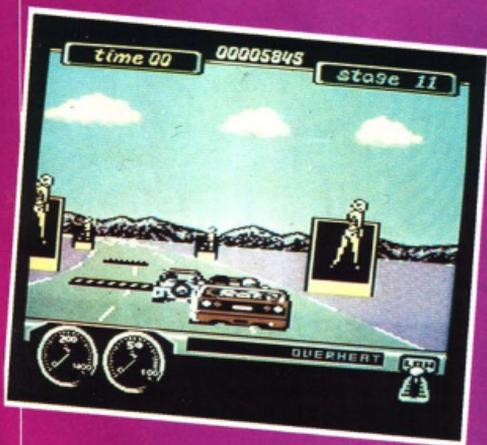
Bonaventura Di Bello & lo staff di Zzap!

[N.B. I prezzi, ove presenti, sono riportati a puro titolo indicativo; pertanto i lettori sono invitati a consultare i listini degli importatori e dei negozi per un maggiore chiarimento. La Redazione non si assume responsabilità in caso di errore.]

TURBO Out Run

64

ZZAP! MEDAGLIA D'ORO

● Asfalto rovente per la US GOLD

La settimana scorsa avevo consegnato in anticipo il materiale per TGM e così ho deciso di prendermi qualche giorno di riposo. Dopo aver oculatamente ponderato tutte le alternative possibili ho deciso per un week-end negli States e precisamente a New York dove posseggo un piccolo attico in Park Avenue. L'idea era resa ancora più allettante dal fatto che avevo un bell'appuntamento già concordato con Crissy (una delle mie numerosissime girls) per festeggiare la sua recente copertina di Vogue. Mentre ero ancora placidamente immerso nell'idromassaggio profumato mi sono ricordato di chiamare al telefono Ayrton (che sarebbe il mio meccanico personale) per chiedergli se era già arrivato il preziosissimo gioiellino che attende-

Fantastico, stupendo, meraviglioso! Non avrei mai potuto immaginare che sarebbe stato possibile vedere un 3-D così perfetto su un 64, eppure questo è avvenuto sia con Power Drift sia ora con Turbo Out Run. Se il primo rappresentava una realizzazione pressoché perfetta in un singolo caricamento, adesso ci troviamo di fronte al capolavoro assoluto fra i multi-load. Questo perché sarebbe stato praticamente impossibile trasportare tutti i particolari del coin-up originale in un "file" unico, ma, aggiungo io, avrei pensato che la cosa sarebbe stata comunque impossibile anche se convertita in un programma a multicaricamento, eppure questo è avvenuto! Mai vista una simile quantità di dettagli: una presentazione stupenda con tanto di effetti digitalizzati (ad opera dei Maniacs of noise), una prospettiva efficacissima, i fondali parallattici e dettagliatissimi, la polizia che ti insegue e ti vuole sbattere fuori strada, gli ostacoli disseminati lungo il percorso, le condizioni atmosferiche che mutano avanzando nel gioco, la possibilità di comprare attrezzature aggiuntive per la macchina, e, dulcis in fundo, la strepitosa cartina finale che vi mostra fino a che punto siete arrivati. Senza dubbio la miglior conversione Sega di tutti i tempi se non proprio la migliore in assoluto.

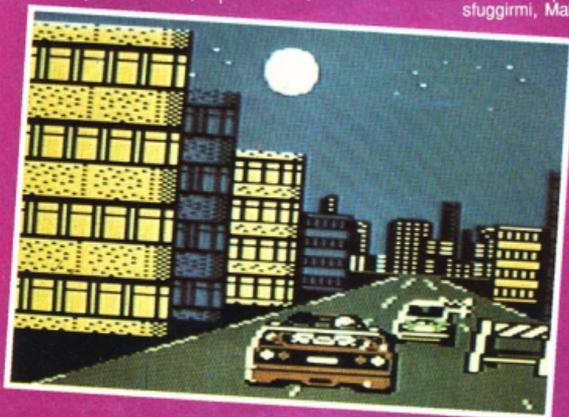
ROBIN

vo con impazienza. La risposta affermativa mi procurò un intenso piacere, la mia nuova e fiammante Ferrari F40 rosso fuoco era perfettamente messa a punto e mi attendeva in garage. Stavo per uscire dalla vasca quando mi assale un dubbio angoscioso e richiamo immediatamente Ayrton per sincerarmi che sia dotata di cambio manuale proprio come la voglio io (ma si può anche ordinare con il cambio automatico). La conferma arrivò puntuale e così ebbi nuovamemente modo di compiacermi dell'efficenza dei miei collaboratori, e non vedo come altrimenti potesse essere visti e considerati i dollaroni che gli elargisco mensilmente (Senza contare i bonus supplementari come la vecchia e ormai fuori moda Testarossa che mi aveva accompagnato in tante precedenti avventure). Mentre l'ascensore scendeva rapidamente i centoquattordici piani che mi separavano dal garage sentivo la trepidazione che cresceva di attimo in attimo, poi eccola finalmente al mio cospetto, bella, armoniosa, accattivante, sensuale...(intendiamoci, parlo sempre della macchina). Ho acceso il motore e il mio cuore e la mia mente sono subito entrate in contatto con l'infinito, la sensazione è stata unica e irripetibile, ma non avevo molto tempo per rimanere ad ascoltare con le palpebre socchiuse quella melodiosa sinfonia, Crissy mi aspettava e non sapevo se avrebbe continuato a farlo ancora per molto (Eh! Le donne...). Così sfioro dolcemente l'acceleratore che mi proietta nelle strade affollate di New York. In pochi secondi arrivo all'incrocio fra la quinta e la quarantaduesima, luogo in cui era prefissato l'appuntamento. Per la seconda volta nella stessa sera il cuore smette di battere per qualche secondo, era bellissima, armoniosa, accattivante, sensuale (Adesso sì che parlo della ragazza!). Dopo l'affettuoso saluto (che tralascio per non farvi morire di invidia) ci dirigiamo verso il Rockfeller Center dove si teneva il ricevimento esclusivissimo cui eravamo invitati. Al primo semaforo, mentre ero intento a cercare la cassetta più appropriata come sottofondo, veniamo affiancati da un burinotto alla guida di un Porsche 959 che inizia a lanciare maliziose occhiate alla mia compagna. Non appena il semaforo diventa verde lascia circa due centimetri di gomma sull'asfalto, ma lo fulmino in ripresa e prendo un notevole margine di vantaggio. Putroppo però un altro semaforo rosso mi costringe a fermarmi e così ecco che mi affianca ancora sempre con quel ghigno balordo sulle labbra, ma quel che è peggio è che Crissy non solo non lo ignora ma inizia a squadrarlo con sguardi conturbanti (A quel punto mi è venuto il terribile dubbio che probabilmente le riviste di moda non devono essere state le uniche a dedicarle la copertina...). La situazione stava divenendo sempre più insostenibile quando lui abbassa il finestrino e mi dice "coast to coast" (che in americano non significa che vuole la mia ragazza a tutti i costi, ma che mi propone un sfida attraverso l'america fino alla costa occidentale). La sola idea di partire per un viaggio di quattromila miglia e raggiungere la costa pacifica mi faceva letteralmente cadere le pall..., ma quando Crissy si gira guardandomi come fossi una mezza calzetta attendendo una mia risposta non ho potuto proprio tirarmi indietro ed ho accettato la sfida. Probabilmente voi nemmeno immaginate che cosa significhi parteciapre alla gara che attraversa l'America da una parte all'altra, bisogna affrontare ogni tipo di situazione: il traffico delle grandi città, il caldo asfissiante delle regioni desertiche, il gelo delle montagne rocciose, gli imprevisti delle grande pianure e delle foreste, senza contare le orde di poliziotti che ti inseguono per farti moderare la velocità (e non si può certo dire che nel fare ciò usino le buone maniere!), insomma una storia mica da ridere. Oltre a tutto questo c'è anche da dire che, pena la squalifica, bisogna rimanere entro certi limiti di tem-

TEST

po previsti per ognuna delle sedici tappe che ti separano dal traguardo. Ad ogni modo la decisione era presa, ero dotato di una macchina favolosa e avevo nelle vene il mitico sangue italiano che al volante (E non solo...) è già una bella garanzia. E così eccoci al via, parto subito molto bene e prendo il comando anche sfruttando il turbo-boost che mi consente delle accelerazioni incredibili, ma, contemporaneamente, devo fare molta attenzione a non far surriscaldare troppo il motore (Oltretutto è ancora in rodaggio). Ben presto arrivo al primo check-point con pochissimo distacco dal tizio in Porsche, ma, mentre mi sto preoccupando di apportare le opportune modifiche alla vettura per una resa migliore, accade che Crissy mi pianta in asso e monta sulla vettura di quel...%&$##-% (A quel punto ero sicuro: decisamente non doveva essere stata solo sulla copertina di Vogue!). Ma non sono certo tipo da perdermi d'animo, con o senza ragazza la gara la vincerò io...

... Ma ecco che ormai sono quasi arrivato in California, ce l'ho praticamente fatta, ne ho passate sì di cotte e di crude, ma adesso la vittoria non può sfuggirmi, Malibù aspettami!

"Hei! Max, su dai svegliati che è tardi!" Ma... come è tardi!... Accidenti! Che disdetta, era solo un sogno. Però, fermi tutti, aspettate un momento, non proprio tutto è uno scherzo del sonno, Turbo Out Run esiste realmente, è qui sotto le mie mani ed è vero, è vero, E' VERO!

Ma che cosa volete ancora, non vedete che sto giocando! Lo sappiamo, lo sappiamo, ma devi fare un commento. Come un commento, non ho mica tempo da perdere lo sapete, e poi ,cari lettori, non saprei proprio da dove iniziare, non mi vengono le parole e se anche mi venissero ne servirebbero troppe, mentre io voglio tornare a scorrazzare per l'America. Così vi do un consiglio: fate in modo di trovarvi Turbo Out Run sotto l'albero di Natale, se apprezzate le corse in macchina è il miglior regalo che potreste ricevere."

Mark Kelly e Steve Crow meritano indubbiamente un posto di rilievo nel firmamento dei programmatori per 64. Dopo l'eccellente conversione di Mr. Heli si trovavano ad affrontare un ostacolo tutt'altro che indifferente: convertire Turbo Out Run. Bene, ce l'hanno fatta! Nonostante i quattro caricamenti (per altro molto veloci) che contengono ognuno quattro delle sedici tappe globali, il programma non perde mai un colpo; e come potrebbe! Grafica stupenda, giocabilità indescrivibile, il turbo che ti gasa a non finire, gli scontri con la polizia che converiscono quel non so che di trasgressivo, per non dimenticare la love-story con la ragazza che ti stimola ulteriormente. Insomma se vi perdete questo titolo non vale nemmeno la pena che facciate la patente, non siete proprio il tipo!"

PRESENTAZIONE 98%
Introduzione degna di un simile programma, con tanto di effetti campionati.

GRAFICA 95%
La Ferrari è favolosa (ma potrebbe una rossa di maranello non esserlo?), le altre macchine sono disegnate molto accuratamente e (finalmente) non sembrano saltare fuori all'improvviso da un'altra dimensione. Tutti i livelli sono molto vari e tutti molto dettagliati.

SONORO 96%
Grandissima musica d'introduzione e di sottofondo realizzata dai Maniacs of Noise. Si potrebbe farne un remix e pomparla in discoteca!

APPETIBILITA' 97%
Forse non avete presente che cosa significhi avere un simile coin-up in casa. Provatelo e poi ne riparliamo...

LONGEVITA' 96%
I cinque crediti di cui disponete vi faranno fare un po' di strada, ma portare a termine la gara non sarà sicuramente un gioco da ragazzi (ricordatevi che gli schermi sono 16!).

GLOBALE 97%
Presentato da premio Oscar e assolutamente fedele (specie nella giocabilità) al coin-up. E questo già vi dice tutto...

TEST

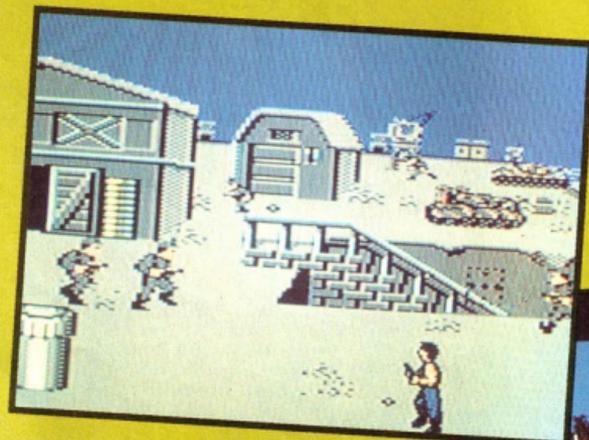
CABAL 64

OCEAN, cassetta e disco

No, non è il gioco del libro di Clive Barker, quello è Nightbreed, ma piuttosto la conversione di un pressoché sconosciuto coin-op della ancora più "famosa" Tad Corporation. Come al solito per i giochi arcade lo schema di gioco è molto terra-terra. Un commando americano è stato scelto per una missione ad alto rischio: penetrare in un territorio diviso in 20 davanti a lui. Muovete il joystick a destra o sinistra e sia l'uomo che il mirino si muoveranno. Muovetelo su e giù e potrete muovere il mirino senza che l'uomo si sposti. I proiettili sono illimitati, al contrario delle granate che sono molto utili per eliminare carriarmati, elicotteri, edifici, e tutta la gente che vi guarda con aria cattiva.

Ogni tanto escono fuori dalla confusione della battaglia delle icone che atterrano alla base dello

Tanto per cambiare, ecco un altra conversione da coin-op marcata Ocean ed ecco un altro giudizio da parte dei miei colleghi britannici sul quale non sono daccordo. Sarà perché cerco di mettermi dal punto di vista dell'acquirente (o forse perché la Ocean non ha pagato anche me...), comunque non reputo questo gioco tanto bello e avvincente quanto hanno fatto gli inglesi. Pensate che neanche il coin-op era tanto stupendo e vario, ed era dai tempi di Space Invaders che non vedevo un schema di gioco così limitato. OK, la conversione è abbastanza fedele, ma sono riusciti a convertire coin-op ben più difficili (leggi: Power Drift o Thunderblade). Cosa vi devo dire? Il prezzo è invitante, il nome è abbastanza conosciuto in Italia e quindi Compratelo e poi fatemi sapere. Va bene?

A.J.

schermi statici e distruggere alla fin fine la base nemica.

Prima che possiate ammirare il primo dei carini, anche se immobili fondali venite attaccati. Il vostro uomo è alla base dello schermo con un cursore che indica la posizione della sua mira che fluttua schermo, proprio vicino a voi. Camminateci sopra per ottenere punti-extra, granate o mega armi come bazooka o mitragliatrici che però perderete insieme alla prima vita persa o dopo un breve periodo di tempo. Lo scopo del gioco è distruggere tanti nemici

Subito dimenticate la mancanza dello scrolling del fondale quando venite completamente "presi" dal sanguinoso combattimento. Lo schema di gioco è quanto mai veloce e furioso e spazza via tutte le accuse di semplicità e scarsa originalità: è divertimento puro, per un bel po'. I fondali sono ben colorati, ma scarseggiano dei particolari che vi aspettereste da un fondale statico. Gli sprite sono eccezionali: il personaggio principale ha un vero carattere, è ben animato con qualche posa drammatica. I carriarmati nemici e i soldati sono egualmente impressionanti, persino quelli piccolini visti in profondità. Peccato per il sonoro che è limitato ad una media musichetta nello schermo dei titoli e scarsi effetti sonori durante il gioco. Ben fatto — ancora una volta — Special FX!

da far diventare totalmente rosso un indicatore inizialmente blu, il che vi farà passare allo schermo successivo. Progredendo nei livelli farete conoscenza con nemici sempre più progrediti e in possesso di armi sempre più potenti, sofisticate e precise. Ciò nonostante riuscirete a blastare via dalla faccia della terra tutti i cattivoni come al solito - vero?!?

Ad essere onesto non mi aspettavo molto da Cabal, nonostante la tradizionale, grandiosa confezione di Wakelin, poiché il gioco doveva essere solo un mediocre clone di Operation Wolf. Ma quando cominciate a giocare seriamente tutti i dubbi volano via. L'azione è veloce e vi lascerà senza un attimo di respiro. Correre da destra a sinistra, da un riparo all'altro, mentre continuate a sparare e blastare via i soldati nemici man mano che spuntano dai bordi dell'area di gioco. E' incredibile come col tempo riuscitate a muovere il vostro soldato o il suo mirino senza sbagliare mai, ottenendo gratificazioni a non finire. Oserei dire che è persino più giocabile dello stesso Operation Wolf e farà concorrenza a Operation Thunderbolt che dovrebbe ormai essere quasi pronto. Vale tutto quello che costa, comunque.

PRESENTAZIONE 76%
Buono schermo dei titoli, possibilità di giocare in due ma NON contemporaneamente e qualche altra normale opzione. I possessori della versione su cassetta avranno anche la schermata di caricamento che invece manca sulla versione su disco.

GRAFICA 82%
Gradi sprite in alta risoluzione ma deludenti fondali.

SONORO 58%
Media musica dello schermo dei titoli, ma niente mentre giocate, solo dei classici effetti sonori.

APPETIBILITA' 94%
All'inizio dovrete fronteggiarvi con il sistema di controllo, ma poi avrete solamente da divertirvi.

LONGEVITA' 77%
20 schermi, ma poca varietà negli schemi di attacco dei nemici.

GLOBALE 81%
Una buona conversione, anche se è stata eliminata la possibilità di evitare i colpi nemici come si faceva nel coin-op, ma comunque un buon spara-e-fuggi con poco altro da dire.

Erano anni che non vedevo una grafica vettoriale così veloce e convincente sul mio piccolo C64. Appena arrivato in redazione, Stunt Car Racer mi ha immediatamente "accalappiato". La sensazione di movimento è incredibile anche se attualmente le sedie della redazione non hanno braccia idrauliche (non abbiamo poi tutti questi soldi). Inoltre, ho terribilmente apprezzato alcuni "piccoli tocchi" quali la tecnica per fare la piadina al sapore di auto: passate in vantaggio di un bel po' (circa 2500 metri) poi schiantatevi. Aspettate sospesi per aria fino a quando il contatore della distanza si avvicina allo zero e al momento giusto premete il pulsante di fuoco per cadere sulla pista: se avete un buon "timing" dopo qualche giorno di pratica riuscirete a spiaccicare l'avversario con facilità.

MicroSTYLE, cassetta e disco

● Innovativi bolidi d'acciaio dalla MicroProse

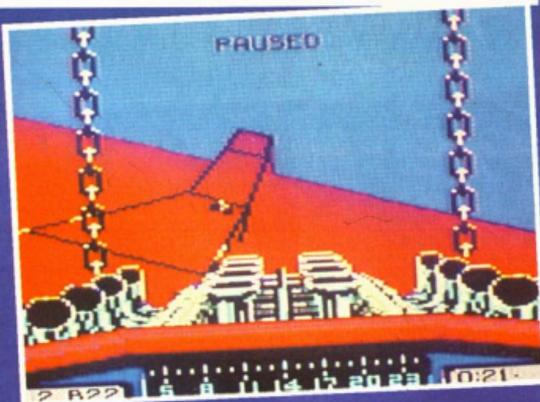
Vi ricordate (e come non potreste?) quella stupenda simulazione automobilistica uscita anni or sono, chiamata Revs? Bene, l'autore Geoff Crammond ha pensato che si potesse far ancora meglio ed è così nato Stunt Car Racer.

Tutto è cominciato nel lontano 1996, quando la normale benzina fu soppiantata da un carburante composto di solo alcool e quando nacquero i primi motori a iniezione nitrosa. Da quel momento le ordinarie gare di Formula 1 iniziarono a perdere numerosi spettatori, sia perché tutte le corse erano vinte da una certa McLaren, sia per la notorietà che un nuovo tipo di competizione stava conquistando di gara in gara: la Stunt Car Race.

Le stunt cars erano il frutto di una lunga serie di innovazioni in campo motoristico: carrozzeria rinforzata per resistere a tremendi impatti, sospensioni in titanio, ruote in kevlar per una migliore aderenza e, naturalmente, motori capaci di poderose accellerazioni e in grado di raggiungere velocità fino ad allora impensabili. Inutile dire che furono realizzate piste speciali, molto più simili a percorsi di montagne russe che a normali tracciati.

Finalmente nel 2006 venne istituito, con la definitiva scomparsa della Formula 1, il primo campionato di stunt cars ed è proprio qui che voi, nei panni di consumato ed esperto pilota automobilistico, entrate in scena. Inutile dire che il vostro obiettivo primario è quello di diventare il miglior pilota di questi bolidi esistente sulla faccia della Terra e, possibilmente, il più spettacolare.

Fortunatamente, prima di iniziare una stagione di corse, è possibile fare pratica per imparare a conoscere i vari tracciati quali lo Sky Jump o il Drawbridge; se conoscete un poco d'inglese sarete già impalliditi, in caso contrario vi basti sapere che il primo ha un salto mooolto alto e moool-

Ho giocato a Revs per anni e ancora adesso, quando sono preso da crisi mistica, rispolvero la confezione e faccio un paio di partite non senza qualche lacrima nostalgica. Così quando è arrivato Stunt Car in redazione sono stato il primo ad avventarmi sulla scatola e a giocarci e non me ne sono per niente pentito! L'unico appunto che si può fare a Crammond (oltre che per il sonoro orribile) è che l'auto rimbalza fin troppo e molto spesso si è costretti ad aspettare che questa appoggi le ruote al suolo per poter accellerare, creando così interminabili pause in cui l'avversario computerizzato guadagna secondi preziosi. Il gioco è comunque stupendo, non come Revs però...

to lungo ed il secondo incorpora un ponte levatoio.
Se non siete ancora svenuti potete iniziare il campionato vero e proprio, che comprende quattro categorie di

difficoltà crescente e una Super League finale in cui vi troverete a comandare una stunt car potenziata. Ma prima di tutto questo dovrete superare la serie D!!!
Per farlo, dovrete battere due agguerriti avversari su due differenti tracciati per un totale di quattro gare di tre giri ognuna. Se ci riuscirete guadagnerete punti preziosi al fine della promozione in serie C e lì riinizierete con due nuovi concorrenti ancora più cattivi e intenzionati a passare alla categoria successiva ad ogni costo.
Come potete ben capire il compito non è dei più facili, ma fortunatamente la vostra stunt car è dotata oltre che di un potentissimo motore di un cruscotto assai dettagliato, che comprende ogni tipo di indicatore: dal tachimetro al cronometro, dal segnalatore dei danni subiti dalla vostra vettura ad un congegno che indica la distanza tra il vostro avversario e voi. Queste caratteristiche, sommate al fatto che la visuale, come in Revs, è da dentro l'abitacolo dell'auto, rendono la simulazione veramente realistica.
Se poi aggiungo che ogni volta che uscite dal tracciato, venite riportato in pista da enormi catene, e che usando i turbo escono delle fiammate dai tubi di scarico, vi renderete conto che Stunt Car Racer è un vero capolavoro. Geoff Crammond ha preso Revs, l'ha reso più veloce utilizzando diverse routines per migliorare la grafica vettoriale e, innovazione più importante, ha fatto in modo che la gara si svolgesse in ~treddi~ dato che la vostra auto può ora saltare, salire ripidissimi pendii o lanciarsi per interminabili discese. Se la MicroStyle lanciasse solo simulazioni (leggi RVF Honda) e lasciasse perdere gli altri giochi (leggi Rainbow Warrior)...

Solo un aggettivo può veramente descrivere Stunt Car: realistico! Penserete veramente di essere a bordo di un'auto e vi ritroverete, come succede giocando a capolavori come Power Drift, a spostarvi con la testa nella direzione della curva che state affrontando! Coloro che hanno già provato Revs capiranno immediatamente cosa intendo, agli altri. se esistono non posso che consigliare di mettere nel parte un po' di soldini e di comprare Stunt Car Racer.

PRESENTAZIONE 91%
Caricamento veloce, assenza di multiload, manuale esaurientissimo... più di così!!!

GRAFICA 81%
Tipica grafica vettoriale con qualche tocco di classe come il motore davanti all'abitacolo e le fiamme dei turbo.

SONORO 51%
Ahi!Ahi! Il punto debole della simulazione: un monotono ronzio che vi darà presto sui nervi.

APPETIBILITA' 90%
Capirete presto come rimanere in pista...

LONGEVITA' 89%
...ma ne passerà di tempo prima di diventare campioni!

GLOBALE 90%
Stupendo, non fosse per il sonoro (ed il prezzo!).

Battlechess fa sicuramente parte di quell gruppo di titoli che hanno maggiormente contribuito a far innalzare la fama del 16-bit a livelli stratosferici. Nessuno avrebbe mai pensato in una sua conversione proprio perché (più delle difficoltà di realizzazione) il dover competere con un simile predecessore avrebbe spaventato più di un programmatore. Invece Battlechess è comparso sul 64 e non mi sembra proprio che ci sfiguri, anzi! Si è perso qualche cosa nella grafica (il che mi sembra ovvio e consentibile), ma per il resto il gioco è rimasto lo stesso con quell'irresistibile carica umoristica che, personalmente, non ho mai riscontrato in nessun altro programma. Alcune scenette sono così bestiali da provare quasi piacere a farsi mangiare dei pezzi solo per rivederle. In definitiva Battlechess è un ottimo programma di scacchi con tutte le opzioni in merito, ma è anche un divertentissimo gioco che darà sicuramente scacco matto al malumore passeggero del videogiocatore stressato.

Interplay/Elec. Arts, cassetta e disco

Sono un grandissimo fanatico del gioco degli scacchi (Ho sconfitto un paio di volte Karpov, ma mi ha confidato di non essersi impegnato molto) e credo che nessuna conversione su computer sia ancora riuscita a catturarne completamente il fascino (mi riferisco chiaramente alla partita in due, faccia a faccia). Con Battlechess questo continua a non accadere (guardare negli occhi l'avversario mentre riflette, magari sgranocchiandosi le unghie, su come contrastare efficacemente una tua mossa geniale è un po' difficile da rendere sul monitor), in compenso però ci sono delle belle novità. Ma facciamo un attimo un passo indietro; fra i videogiocatori più incalliti la maggior parte snobba gli scacchi perché "c'è poca azione" dice uno, "è poco divertente e non è spiritoso" dice quello che se non gli vengono i crampi alla mandibola per le risate non è contento, "è troppo ripetitivo" aggiunge quello che (beato lui) può permettersi di comprarsi dieci giochi al giorno e poi cestinarli dopo un partitina, "se non c'è violenza non mi diverto" dice un altro maniaco. Sapete cosa vi dico, continuate pure a sottovalutare gli scacchi (trogloditi!), ma Battlechess vi dovrebbe soddisfare un po' tutti.

Perché? Continuate a leggere che e lo saprete presto (sempre che non abbiate già visto o sentito parlare della stupefacente versione su Amiga, in quel caso vi perdete la sorpresa); dunque, dopo aver caricato il programma compare una scacchiera in tre dimensioni, e fino a qui la cosa è abbastanza scontata, con un cursore lampeggiante

che illumina una casella alla volta, se uscite dallo schermo o premete F1 compariranno in alto quattro menù cui si accede con un procedimento simil-mouse (Patetico tentativo di imitare l'Amiga, come quando il computer pensa e viene fuori la nuvoletta con la scritta zzz). Ad ogni modo quello di sinistra è quello generale che permette di iniziare una nuova partita o di salvare quella in corso o caricarne un'altra interrotta, in più vi da la possibilità di ricomporre la scacchiera a vostro piacimento (magari -all'insegna della taroccata- trasformando tutti i vostri pedoni in torri). Il secondo consente di tornare indietro di una mossa dopo svarioni clamorosi o di farvi suggerire la mossa migliore dal computer o di obbligarlo a interrompere la sua ricerca sistematica della mossa preferibile quando questo richiede troppo tempo (Cosa che accade specialmente ai livelli superiori). Il terzo menù contempla la possibilità di ridurre le dimensioni della scacchiera a due e il controllo del modo di gioco che può essere a due giocatori, giocatore e computer (Anche scambiandoli, magari mentre state per subire uno scacco matto!) e computer con computer (non si finisce mai di impa-

rare), inoltre ci sono delle altre opzioni apparentemente incomprensibili come walk on-off e fight on-off che vedremo poi. Il quarto vi permette di scegliere il livello di abilità del computer, coem già detto ai livelli superiori vi conviene prepararvi le provviste perché la cosa si farà lunga. Questo è a grandi linee Battlechess.

Mbeh! Cosa c'è di strano fino ad adesso, eccetto quelle due misteriose opzioni tutte le altre sono le stesse di tutti, o quasi, i programmi di scacchi. Vero, ma non sottovalutatele queste due possibilità e iniziate la partita per vedere cosa succede.

Sposto il pedone avanti di due caselle e... ma, è vivo!?! si è animato ed è avanzato con tanto di rumore di ferramenta. Bello, ma scusami un attimo che hanno bussato alla porta, ma quale porta è la torre che si è trasformata in un mostro di pietra e si è spostata facendo quel rumore rimbombante. Chissà cosa succede se adesso mangia il pedone... guarda, guarda il pedone cerca di difendersi con tutte le sue forze ma capisce la sua inferiorità e cerca di fuggire, e tu guarda la torre che gli tira un tale pugno in testa da farlo insaccare tutto dentro l'elmo, fortissimo. Hei! Dai un po' un'occhiata acosa succede adesso fra i due cavalli, si affettano pezzo a pezzo fino a quando a uno vengono a mancare tutte e due le gambe e precipita a terra, che sballo. E perché l'alfiere che usa lo scettro come una spada o la regina che carbonizza con la forza magica o ancora lo scontro fra torre e cavallo con il secondo che cerca di colpirlo in tutti i modi, ma la torre se la ride come se le stesse facendo il solletico e lo stronca con un pugno, e poi (geniale) il duello fra re e regina che si abbracciano fraternamente prima di tirare fuori un martellone o un pugnale per colpirla alle spalle e poi ancora...

Come avrete capito potrei riempire l'intero ZZAP! narrandovi tutte queste scene gustosissime visto che ogni pezzo si sposta con il suo stile personale e sonoro specifico e soprattutto considerato che ogni duello ha la sua propria scenetta animata, e intendo proprio ogni duello visto che -es.- alfiere che mangia il pedone è chiaramente diverso dal pedone che mangia l'alfiere, ma anche dall'alfiere che mangia il cavallo, vi lascio quindi immaginare quante ce ne siano, provate solo a calcolarlo! (La soluzione è a pag.72, anzi è 72, ma non ci giurerei)(in teoria le combinazioni possono essere fino a 36, ma siccome Re contro Re non si può sono 35 - posso sempre sbagliarmi, però NdMA).

Forte eh? E se proprio un giorno vi doveste stancare degli scontri armati potrete sempre disinserire tutte le opzioni che caratterizzano Battlechess per avere un bel programma di scacchi che non guasterà sicuramente nemmeno nelle collezioni dei giocatori più frenetici nello smanettare il joystick.

PRESENTAZIONE 90%
Bella schermata è un sacco di opzioni utilissime.

GRAFICA 92%
La scacchiera perde qualche colpo ma le scene animate sono degne di un cartone animato.

SONORO 87%
Molto vario e ben eseguito.

APPETIBILITA' 88%
Vista un combattimento si vuole andare avanti fino a quando non si sono vistre tutte...

LONGEVITA' 90%
... e a quel punto avete ancora un ottimo programma di scacchi.

GLOBALE 89%
Un gioco quasi perfetto che dovrebbe piacere un po' a tutti, anche a chi le pedine le tira alla sorellina con la fionda.

SYSTEM 3, cassetta e disco

Ancora un altro noioso mercoledì - pensate - mentre rotolate riluttanti giù dal letto. Ancora un altro giorno da trascorrere inventando le storie per i vostri libri fantasy e il weekend è ancora troppo lontano. Vi recate nel vostro negozio di abbigliamento abituale e mentre vi state infilando i nuovi jeans e le scarpe da ginnastica all'ultima moda, pensate di comprarvi un panino al chiosco di fronte. Nello stesso istante iniziate inspiegabilmente a cadere in un passaggio spazio-temporale per finire in un posto che non avete mai sentito nominare prima nonostante la vostra immensa cultura in geografia...

Tornando indietro negli anni, venite a conoscenza tramite una voce tenebrosa che il dio malvagio Dameron ha preso il controllo della terra e sta distruggendo la fraterna congrega degli dei. Dameron si è anche spostato nel tempo distribuendo la sua influenza malvagia agli altri uomini. Il pianeta e il suo futuro sono ora in una situazione apparentemente senza via di scampo.

Siete stati scelti per rimettere le cose a posto, ma le forze di Dio non possono aiutarvi direttamente, e tutte le classiche figure mitologiche che avete imparato a scuola sono state preparate a combattere con voi...

Dopo aver ricevuto istruzioni a proposito della missione, precipitate con un tonfo in un posto in cui il riscaldamento sembra essere stato alzato un po' troppo - l'Inferno. Pronto a darvi un appropriato ricevimento c'è uno scheletro con una spada lampeggiante. Usate i vostri pugni e calci per rimandarlo da dove è venuto, poi arraffatevi la spada.

Mentre vi avventurate in avanti, vi girano attorno strane cose come mosche, spingendovi verso nuovi e imprevedibili pericoli. Comunque, non sono niente in confronto al Diavolo in persona che spunta dalle fiamme, o le Chimere che sorvegliano l'uscita per la sezione successiva. Riuscite a scappare e come minimo verrete spediti nei pressi delle rovine di un tempio, a combattere con guerrieri romani, altre Arpie, e una donna stregata che ha

Essendo stato un appassionato di tutto ciò riguardasse la mitologia ai tempi della scuola, non posso fare a meno di lodare Mith. Tutti gli anni classici sono rinati sul C64 grazie alle capacità di Peter Baron e la grafica di Bob Stevenson. Le fiamme in stile Salamander del primo livello sono di preavviso per un "Gioco Caldo". E' grande vedere un tale meraviglioso mix di pura azione insieme con delle fasi strategiche mai inopportune: ottenere lo scudo è un perfetto esempio della cultura che è necessaria avere per riuscirci. Questo è, secondo la mia opinione, un sogno divenuto realtà con un'atmosfera che va oltre il tetto. Non c'è bisogno di menzionare i tocchi di classe che vi faranno rimanere a bocca aperta - proprio quando pensate di aver visto tutto di un livello, arriva qualche strano effetto a rovinarvi la festa.

pronto un bel regalo a chi non la tratta con rispetto.
A seguire il periodo greco-romano ci sono le profondità dell'Ade dove Medusa (col suo look pietrificante) e una Hidra di fine livello, vi sbarrano la strada. La spada è inutile ma troverete il sistema per togliervi d'impiccio.
Potrete riscrivere la storia ma c'è ancora molta strada da fare. L'epoca norvegese vi dà il benvenuto su una lunga imbarcazione vichinga mentre i lampi illuminano il cielo e il vento soffia impietosamente. La foresta seguente sembra abbastanza tranquilla ma troll e altre strane bestiole più o meno umane pongono alcuni problemi tattici. Dovrete anche incontrare Thor su una piattaforma alto sulle nuvole nel dominio degli dei, e non è il più amichevole del gruppo - sfortunatamente.
E proprio quando pensavate che le cose stessero andando per il verso sbagliato, le cose vanno VERAMENTE per il verso sbagliato. Catapultati nell'antico Egitto nel terzo caricamento, l'antico potere dei Faraoni può dimostrarsi fatale insieme alle trappole che spuntano fuori dai muri e dal pavimento mentre cercate di entrare nella piramide - ecco cosa aspetta ai profanatori (provate a saltare!). Dameron vi aspetta in tutta la sua gloria malvagia dopo il quarto caricamento dove vi attende un confronto di proporzioni epiche, il cui risultato rimarrà negli annali della storia. E' la vostra occasione di ottenere una fama immortale, ma date le circostanze è difficile tirarsi indietro, anche se è solo mercoledì.

Se pensavate che gli effetti sonori di Barbarian fossero realistici non avete ancora sentito niente. Affascinanti rumori di spade e versacci di tutte le creature che eliminate, insieme alla grandiosa grafica creano una atmosfera superba. Ognuna delle tre sezioni per caricamento può sembrare un po' corta, ma richiedono differenti tattiche per essere affrontate. Il programmatore e il grafico si sono lasciati andare per creare quello che "rischia" di diventare il miglior platform-game dell'anno. Ci sono un sacco di enigmi "alla Tusker" e necessitano di un po' di tempo per essere risolti (forse troppo in alcuni punti). Allo stesso tempo dovete sopravvivere all'attacco di soldati indemoniati, scheletri e altre creature malvagie. Con 12 zone in tutto non sembra un gioco massiccio a prima vista, ma bisogna giocare per poter giudicare quanto è facile - e non lo è!

SPECTRUM

Il personaggio principale è un po' piatto ma l'animazione è impressionante, il che, in combinazione con lo schema di gioco duro e innovativo, rende questa versione altamente affidabile come quella per C64.

GLOBALE 92%

PRESENTAZIONE 94%
Confezione tradizionale System 3 più una presentazione eccellente all'interno del gioco.

GRAFICA 95%
La migliore animazione di uno sprite dai tempi di Impossible Mission con creature veramente incredibili da sconfiggere e sconvolgenti fondali da ammirare.

SONORO 90%
Dove ci sono effetti sonori sono meravigliosi. Una magnifica colonna sonora dei Maniacs of Noise completa il lato auditivo di questo gioco.

APPETIBILITA' 87%
Un po' troppo difficile al principio, con qualche enigma da risolvere...

LONGEVITA' 96%
...ma perseverate e verrete rimunerati con altri fantasiosi fondali, creature ed enigmi attraverso quattro incredibilmente vari caricamenti.

GLOBALE 94%
Un gioco mitico (o mitologico?).

WICKED 64

Electric Dreams, cassetta e disco

Wicked è sicuramente un gioco molto difficile da spiegare per la sua notevole atipicità. Mi ritorna alla memoria un pomeriggio di Giugno quando mi fu consegnata una fotocopia stropicciata e a malapena leggibile che doveva essere una futura pagina dello ZZAP! inglese. Ovviamente nessuna traccia di fotografie, solo una serie di frasi molto vaghe e pressoché indecifrabili. Il compito era decisamente arduo, riuscire a ricostruire un gioco così particolare leggendone una breve e incomprensibile descrizione.

Il risultato non fu certo un capolavoro, ma poteva anche andare peggio (non ho mica detto che era una battaglia navale ne tantomeno una simulazione di pesca!), comunque solo leggendo quelle righe ben pochi (me stesso compreso) sarebbero veramente riusciti a capire quello che prevedeva il gioco.

Sono passati ormai cinque mesi, ho avuto ampiamente modo di giocare con la versione Amiga (è stato come se mi si fossero aperti gli occhi), e adesso ho in pugno la versione per il Commodore. Finalmente la possibilità di riscattarsi del precedente esito con una recensione all'altezza (almeno mi auguro).

Per l'introduzione andate comunque a ricontrollare quel TGM perché preferisco tagliare corto e venire subito al gioco. Vi dico solo che l'universo intero è in gravissimo pericolo per un attacco massiccio delle forze del male. Dopo l'ottima presentazione compare un cerchio in cui sono rappresentate le dodici costellazioni dello zodiaco, al centro vigila l'occhio arrossato del guardone interplanetario. Per cominciare i segni zodiacali accessibili sono tre, ma non preoccupatevi perché prima o poi li dovrete affrontare tutti (se sarete così in gamba). Scelta la costellazione mediante un puntatore pugnale appare una mappa stellare di essa con rappresentate le stelle che la compongono, più luminose delle altre quelle contaminate che dovrete purificare. Sempre con il coltellone c'è da scegliere la stella che vi ispira maggiormente e inizia la battaglia vera e propria.

Bene, rimbocchiamoci le maniche e diamoci dentro perché voglio essere di una chiarezza esemplare; per prima cosa vi dovete identificare, la cosa è molto semplice, voi siete la stella cometa fiammeggiante che va a destra se indicate il joystick a destra, a sinistra se lo indicate a sinistra, in alto...(proprio a prova di subnormale). Quindi c'è da mettere in chiaro quello che non siete e cioè il mostro gigante specifico di ogni costellazione (ma non c'è problema perché sono così brutti che non vi verrebbe mai spontaneo di identificarvi con questi) e altre schifezze vagabon-

"Mi aspettavo molto da Wicked e ne ero già rimasto abbastanza deluso. L'idea è in sé molto positiva, ma il programma stenta a decollare (metafora per dire che non lo si può considerare un classico). Dopo un'attenta analisi credo di aver trovato il suo punto debole nelle limitazioni dell'area di gioco (non c'è scrolling di sorta!) specie se raffrontate alla grandezza degli sprites. Si finisce così per avere uno scarso controllo diretto della stella cometa e sparare un po' troppo all'impazzata, così può divenire monotono. Nonostante questo accolgo abbastanza favorevolmente la versione del 64 perché è un'ottima conversione e non manca di piccoli particolari di classe come il sole che vi strizza l'occhio quando finite una costellazione, la luna che se la ride quando finisce il tempo o la manina che vi saluta dalla tomba se fallite. Dargli un'occhiata è d'obbligo."

de per lo schermo (queste però non vanno a destra se indicate a destra o a sinistra...). Ma andiamo avanti analiticamente, al centro compaiono alternate delle caricature del sole e della luna, con il primo sarete rinvigoriti dal suo effetto galvanizzante e potrete anche colpire il guardiano, di notte le forze del male acquistano nuovo impulso. Sempre nel centro compaiono (eclissando momentaneamente sole o luna) delle carte dei tarocchi, andandoci sopra ne catturerete per un breve periodo la loro essenza che potrebbe essere molto positiva (concedendovi degli scudi o lo sparo potenziato anche multidirezionale) o anche deleteria come nel caso della torre in frantumi che dà una carica esagerata (come il Lipton ice tea di Dan Peterson) alle forze del male vedendo ora come.

Fino ad adesso infatti ci siamo solo occupati di aspetti che si possono definire tutti "contingenti", in quanto la battaglia fra il bene e il male stà avendo comunque luogo in un'altra maniera. Disseminati per lo schermo ci sono dei generatori cellulari che producono in continuazione dei globuli di accrescimento che si frenano solo a contatto con quelli opposti (i vostri sono di colore giallo, quelli ostili azzurri). Voi non potete eliminare direttamente i generatori nemici sparandogli, ma avete solo la possibilità di colpire i globuli adiacenti indebolendoli e permettendo così ai vostri di fagocitarli (sinonimo tecnico di inglobazione, ma se facciamo troppe ripetizioni ci tirano le orecchie!). Un notevole aiuto nel fare questo vi deriva da alcune spore che compaiono di tanto in tanto sopra i globuli, se appaiono su quelli avversari dovete subito andarci sopra per eliminarli, ma se compaiono sui vostri potete caricarli per poi depositarlo su qualsiasi altro globulo giallo (scegliete con cura la sua locazione perché è una delle operazioni più importanti per procedere negli schermi.

Diciamo qualche cosina anche sulle vite che sono quattro rappresentate da delle vostre riproduzioni statiche ai lati dello schermo, se sono luminose sono vite ancore disponibili se sono spente ci dovrebbe essere solo una carta in grado di riaccenderle. Rimane ancora da analizzare la striscia verticale a sinistra che comprende il punteggio, la vostra energia in parallelo con quella del guardiano e il tempo inesorabile che si rivela nella maggior parte dei casi l'ostacolo più insormontabile. Allora tutto chiaro? Sì? Nooo?!? Ma come no, non è possibile. Vorrà dire che la prossima volta proverò con i gesti, per adesso tutto quello che vi meritate è un bel gestaccio.

"Sotto Natale pare che uno dei doni delle software houses più in voga siano le conversioni da 16-bit (Vedi Ballistix e Battlechess). In questo caso poi è veramente un regalo con i fiocchi. Secondo il mio parere è la miglior trasposizione mai fatta, il programma a otto-bit più simile all'originale che abbia mai visto. La grafica ricalca così fedelmente le precedenti versioni da renderne persino difficoltoso il riconoscimento (anche se in questa considerazione dovete tenere conto della mia pronunciata miopia), ma quello che più mi ha impressionato è la giocabilità che è rimasta esattamente la stessa. Il gioco poi può piacere o meno, quello che non si discute è la sua particolarità e la sua eccellente realizzazione con tanto di tocchi umoristici e piacevoli dettagli. Mi sento quindi di consigliarvelo."

PRESENTAZIONE 93%
Un'ottima schermata ci introduce degnamente nell'atmosfera un po' spettrale del gioco.

GRAFICA 92%
Molto buona e soprattutto virtualmente identica a quella su Amiga.

SONORO 88%
La musichetta introduttiva è stupenda, gli effetti durante il gioco non ne sono all'altezza pur rimanendo più che validi.

APPETIBILITA' 94%
L'idea è buona, lo stile di gioco innovativo, programmato con cura e poi l'avete tutti invidiato ai 16-bit.

LONGEVITA' 89%
Di schermi ce ne sono molti, l'unico problema può essere la relativa facilità all'inizio contrapposta alle difficoltà che si incontrano successivamente.

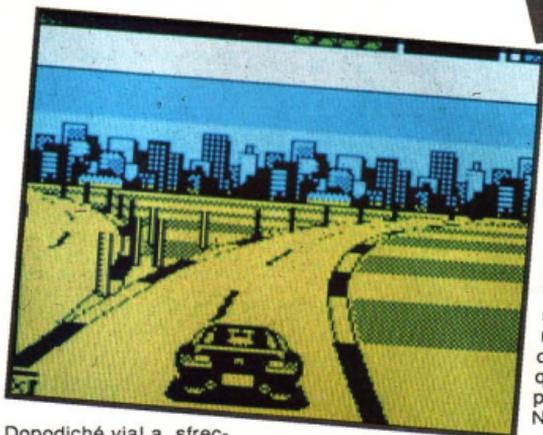
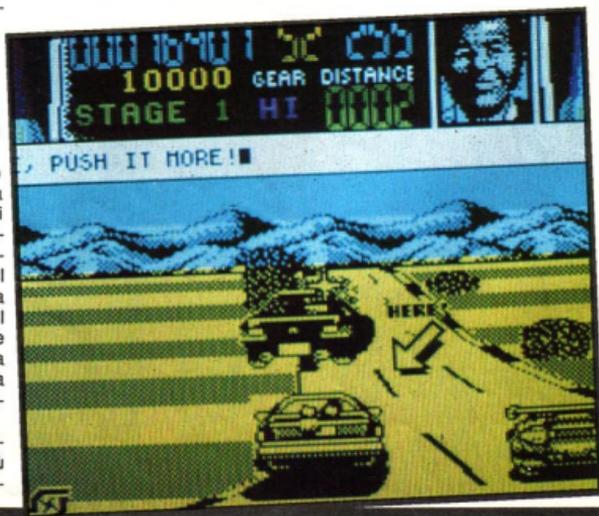
GLOBALE 91%
Se considerate il prezzo dell'Amiga e quello di Wicked potete capire cosa vi convenga maggiormente. Però, purtroppo, solo alcuni giochi tengono così bene il confronto...

CHASE H.Q.

OCEAN, cassetta

Sp

● **Quattro ruote targate Ocean contro il crimine digitale...**

La caccia è aperta! Ci sono diversi giochi che si stanno contendendo la palma di miglior prodotto di questo Natale, e Chase HQ è fra i favoriti.
Il gioco prende spunto dai vari "Starsky & Hutch", "Miami Vice", "T.J. Hooker", "Lady Oscar" e tutti quei telefilm in cui la parte principale la giocano gli inseguimenti automobilistici.
Eh sì, c'è sempre qualche bullo pronto a saltare sulla sua cinquecento decappottabile e sfrecciare via sgommando, ma i nostri eroi riusciranno a fargli mangiare la polvere, evitando i soliti problemi del traffico cittadino: cassoni rovesciati in mezzo alla strada, nonnine che vogliono provare la Kawasaki del nipote, e il tipico camioncino che fa inversione giusto in tempo per farsi seminare dal teppistello.
L'HQ del titolo sta a intendere il pannello di controllo della macchina che stiamo guidando che ci metterà al corrente sul crimine commesso dal losco tipo che stiamo inseguendo, il suo nome e la macchina che sta guidando.

Dopodiché via! a sfrecciare sull'autostrada (voi immaginate di farlo sul Grande Raccordo Anulare).
Il pannello al di sopra dell'area di gioco mostra il punteggio, il tempo, la velocità, il livello, le marce, e la distanza tra voi e il cattivone.
Naturalmente più forte andrete prima lo acciufferete, per farlo, oltre alle due marce avrete a disposizione un dispositivo turbo che vi sparerà come una pallottola in una nube di polvere.
"Chi va piano va sano e va lontano" recita il vecchio adagio, e questo vale anche per Chase HQ, Nancy, così si chia-

Piena di colori la parte statica del gioco, e le macchine del "sbirro" e del cattivo sono molto ben disegnate. Le altre vetture sono carine anche se non così dettagliate, anche la presentazione delle schermate hanno una loro particolare fascino. Sono sicuro che gli effetti sonori saranno perfetti su C64, ma anche sullo speccy suonano molto realistici. Io ho sempre preferito essere ladro in simulazioni del genere, ma vi assicuro che giocare il ruolo della guardia in questo caso è molto avvincente. Un gioco che i possessori dello spectrum dovrebbero avere assolutamente nel loro cassetto.

ma il computer di bordo (ma voi potete anche chiamarlo Emanuela se vi va), vi indicherà in che modo affrontare le curve e a volte vi inciterà ad andare più forte, con i rischi che logicamente ne conseguono, del tipo Skreee, Crash, Booom.
Una volta che la macchina inseguita è in vista la sirena comincerà a suonare e a lampeggiare, e il ricercato sarà evidenziato da una freccia che lo indicherà costantemente, a questo punto starà a voi forzarlo a una rapida fermata, buttandolo fuori strada, oppure danneggiandoli a tal modo la macchina che la sua corsa dovrà per forza di cose fermarsi, fatelo prima di raggiungere il tempo limite e potrete così affrontare il caso successivo, nell'opportunità che non ci riusciate Nancy (o Emanuela!) vi si rivolgerà con paroline non troppo gentili, se non si licenzierà addirittura, ma questo è un caso limite.
E' una piacevole sorpresa che un tipo di gioco già usato e strausato, possa trasformarsi in una gara di corsa estremamente giocabile.

In generale, in tutti i giochi di corsa, ci si mette a inseguire chi è in testa fino a raggiungerlo e a sorpassarlo. Ma dare la caccia a una vettura per chilometri e chilometri di strade tortuose, fino a indurlo a fermarsi per godere un meritato riposo a spese dello Stato è davvero entusiasmante.
I livelli non si differenziano semplicemente dal colore e dal percorso stradale, colline, dirupi, ponti, e costruzioni, permettono a ciascuno dei cinque livelli di essere ben distinto dagli altri e ognuno dei cinque inseguimenti estremamente impegnativi.
Certo cinque livelli possono sembrare un po' pochi, ma riuscire a raggiungere il primo delinquente e mandarlo a raccogliere margherite non è poi così facile come si può credere.
Chase HQ mostra quale soddisfazione prova un poliziotto nel fermare un pirata della strada, sicuramente ne proveremmo più noi fermando un pirata di software, ma giocatelo è davvero entusiasmante.

PRESENTAZIONE 83%
Ottima introduzione anche se per certi versi essenziale.
GRAFICA 86%
Perfetta, chiara e semplice ma altrettanto ben dettagliata, niente da invidiare a gli altri 8-bit.
SONORO 78%
Anche in questo caso essenziale ma molto ben realizzato, soprattutto i vari effetti "speciali".
APPETIBILITA' 92%
Chi di voi non ha mai sognato di essere al fianco di Starskiy all'inseguimento di qualche delinquente?
LONGEVITA' 93%
Non riuscirete a scendere molto presto dalla macchina dei "Cops".
GLOBALE 91%
Bellissimo, stupendo, mitico.

STRIDER

US Gold/Capcom, cassetta e disco

64

Taaanto tempo fa, in America c'era un giovane parrucchiere che voleva lanciare la moda del Superciuffo Assurdo, un ammasso di capelli dalla forma alquanto inusuale. La gente pensò (a ragione) che quella pettinatura fosse leggermente oscena e Strider offeso (questo era il nome del giovane parrucchiere) decise di recarsi in Unione Sovietica per vedere se là poteva essere apprezzato. Fortunatamente la madre di Strider, che non era affatto stupida, decise di dargli una spada laser "come ricordo" ben sapendo le reazioni che la capigliatura di suo figlio avrebbe suscitato.

Voi impersonate Strider che è appena atterrato nella Piazza Rossa con un aliante. Già questo non lo mette in buona luce con i moscoviti dato che costoro, come è noto, odiano intrusioni di questo tipo (specialmente a bordo di mezzi volanti - meno male che Strider non ha usato un Cessna...) ma quando la sua pettinatura viene notata si scatena una vera e propria "caccia all'uomo". Ecco così che la spada laser della mamma si rivela ben presto utile anche perché i cittadini indignati hanno messo in atto ogni sorta di contromisure che comprendono cosacchi armati di tutto punto, strani droidi galleggianti per aria, cannoncini, un super-uomo ultramuscolosissimo e una tremenda postazione laser.

Fortunatamente Strider non è da solo, perché la AMPS (Associazione Moscovita Parrucchieri Strampalati) ha messo sulla sua strada cosine utili come droidi modello "Fido" e kit medici.

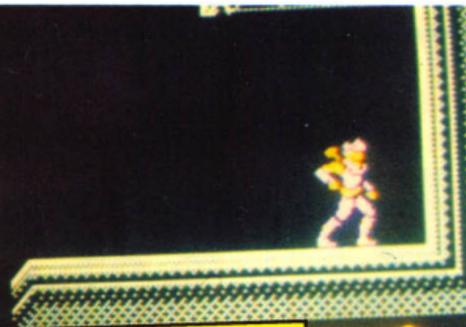
Ma Strider non ha solo a disposizione gli aiuti AMPS e la spada laser: da piccolo infatti durante una visita con la scuola ad una centrale nucleare sperimentale è scivolato in una vasca di Yomo radioattivo diventando così agilissimo e alquanto beota. Strider ora infatti può arrampicarsi sui muri, camminare appeso alle travi, fare salti mortali e scivolate il tutto senza neanche sporcarsi i pantaloni.

Dopo aver affrontato le insidie di Mosca il nostro eroe deve farsi strada nella fredda Siberia alla ricerca di un biglietto delle aviolinee Sovietiche. In questa sezione Strider deve affrontare prima una serie di felini affamati di carne umana, un enorme gorilla meccanico (altri non è che l'addetto della dogana) e svariati altri nemici. Alla fine di questo quadro Strider riesce ad impadronirsi di un super-mezzo volante che però è già occupato. I viaggiatori, accortisi che il nostro eroe aveva un biglietto di seconda classe al posto di uno di prima cominciano a dargli la caccia e... beh, sapete come va a finire, no?

A.J.

Ecco, vediamo: il coin-op da bar era il massimo della giocabilità, veloce, graficamente impressionante e con un sonoro stupendo. Sinceramente non mi aspettavo molto dalle conversioni per gli 8-bit, considerando le limitate capacità delle macchine. Nonostante ciò la conversione da parte della Tiertex è andata molto oltre le mie più pessimistiche previsioni. Il gioco è inspiegabilmente lento, l'unico sprite degno di nota è quello del vostro Strider mentre tutti i nemici sono poco dettagliati. Diciamo pure che la Tiertex non è riuscita a fare il miracolo, ma diciamo anche che la conversione DOVEVA essere affidata ad altri programmatori.

N.R.

Mamma mia che delusione. Dalla attesissima conversione da coin-op più spettacolare del 1989 mi aspettavo qualcosina in più di un gioco bruttino con i quadri tagliati e modificati. Lo sprite di Strider è molto bello ma mooolto lento nel muoversi e colorato poveramente. Lo sprite della spada sembra uno schizzo di senape sul video tanto è brutto mentre i nemici sono mal definiti e molto sciaibi. E poi, cosa gli costava un sonoro leggermente più decente? Azione lenta, brutta grafica, sonoro scarso e giocabilità inesistente fanno di Strider una delle peggiori conversioni da coin-op. Continua così, Tiertex!

AMSTRAD

Non che questa versione sia molto migliore di quella per C64, ma almeno non è tanto lenta e i quadri hanno la lunghezza giusta e assomigliano a quelli del coin-op. Nel complesso, un gioco simpatico. Ovviamente si poteva fare di più, però.

GLOBALE 62%

PRESENTAZIONE 73%
Confezione OK, istruzioni idem e bella schermata di caricamento.
GRAFICA 55%
Poco definita e lenta.
SONORO 52%
Alquanto STRIDE(R)nte.
APPETIBILITA' 88%
Il coin-op ha il suo fascino...
LONGEVITA' 53%
...ma la versione C64 no.
GLOBALE 60%
Sigh, sob...

Xenophobe

MicroSTYLE, cass. e disco

Le moto rombanti sono pronte sulla linea di partenza, la folla è tesa... Cosa? Ho sbagliato recensione? Quale devo fare? Ah, si, Xenophobe!

Uh, beh, allora... Cominciamo dal principio! Allora, Xenophobe è un non troppo recente coin-op della Bally che aveva come principale caratteristica il fatto di poter giocare in tre scegliendo tra nove persone diverse> A seconda di dove si inseriva la moneta si poteva scegliere tra tre pers... hem, esseri, anche perché sono a disposizione (per la gioia di grandi e piccini) alieni tipo uomini-paperi e così via.

Lo scopo del gioco è quello di liberare una serie di stazioni spaziali infestate da alcuni alieni particolarmente viscidi o eventualmente farle saltare in aria per evitare il diffondersi di codesto viscidume. Ci sono vari tipi di alieni che variano dall'ovetto stazionato per terra al gigantesco Alien dotato di poteri psichici capaci di catturare la mente dei giocatori, ai bracci viscidi che escono dal soffitto e avvinghiano i malcapitati che passano sotto. Ognuno di questi esseri infligge un danno proporzionale alla sua grandezza, ad esempio l'alieno alto due chilometri fa un pochino più male di quello formato tascabile.

Per aiutare il giocatore (o i giocatori) in questo sparsi per la stazione spaziale ci sono oggetti tipo granate da lanciare addosso agli alieni più insistenti, laser di ogni tipo da sostituire alla povera pistola in dotazione, ampolle che fanno recuperare l'energia e oggetti vari che danno semplicemente punti. Questi oggetti possono essere attrezzi, soldi, codici, oggettistica varia e dischetti che servono per poter avere accesso al computer della stazione e programmare l'autodistruzione entro un limie di tempo ben stabilito che viene visualizzato sui monitor sparsi per la stazione. Quando il tempo arriva a zero il/i giocatore/i viene teletrasportato a bordo della sua astronave e tutta la base salta con i vari alieni.

Questo è un commento un po' problematico. All'inizio ho pensato:" Dio mio, che schifezza". Ripensandoci poi ho pensato:" Beh, non è poi così male". Ora sono giunto alla conclusione che è abbastanza bello. Quello però che mi ha indisposto maggiormente è stato il caricamento esagerato per permettere di caricare schermate su schermate il quale è durato un bel po' (versione provata su disco). Lo schermo di presentazione è molto simile a quello del coin-op fatta eccezione per la presenza di due sole fascie di gioco al posto di tre. La grafica è sostanzialmente cubettosa ma rende bene l'idea mentre il sonoro è nei limiti del concepibile. La giocabilità è presente negli stessi livelli del coin-op quindi penso che possa essere considerata una "buona conversione". Provatelo.

PRESENTAZIONE 79%
Belle schermate di caricamento, istruzioni super, schermo principale molto bello ma multiload noioso.

GRAFICA 69%
Cubettosa, ma nel complesso buona.

SONORO 68%
Discreto.

APPETIBILITA' 88%
Il coin-op ha il suo fascino e questa versione non è da meno.

LONGEVITA' 79%
Ne passerà di tempo prima che lo finiate però potrete anche stufarvi prima.

GLOBALE 73%
Buona resa di un buon coin-op.

LA SALA GIOCHI DI CASA TUA OGGI È ANCORA PIÙ RICCA

NINTENDO PRESENTA TRE DEI SUOI ESCLUSIVI VIDEOGIOCHI CHE METTERANNO ALLA PROVA ANCHE I PIU' GRANDI CAMPIONI.

SLALOM

C'è forte tensione negli attimi che precedono la partenza. La concentrazione è al massimo. Via! Gli sci volano sulla neve, hai già superato le prime porte. Ma, attento! Non sarà una discesa facile. Disseminati qua e là, ostacoli a non finire, sempre più impegnativi. Ti abbiamo preparato 24 piste, tutte diverse, tutte entusiasmanti. Tra un'acrobazia e l'altra, dai un'occhiata al tempo: per vincere, devi tagliare il traguardo battendo i 24 tempi record.

SUPER MARIO BROS 2

Dov'è finito Mario questa volta? In un intricatissimo labirinto dal quale, anche se sei bravo, ti sarà davvero difficile uscire. Per fortuna Mario è Super! Perché di super poteri ne servono tanti per riuscire a liberare la Terra dei Sogni dalla maledizione del perfido Wart! Forza Mario, giú a capofitto nelle 20 zone diverse, divise in 7 mondi! Attraversale tutte e sbarazzati dei nemici. Il malvagio Wart aspetta solo te, e solo tu puoi far fallire il suo diabolico piano! Solo tu o uno dei tuoi fidatissimi amici...

GUN-SMOKE

La "febbre dell'oro" ha contagiato tutti nel vecchio West. Anche i fuori-legge che si sono impadroniti con la forza di una cittadina mineraria e ne tiranneggiano la popolazione. Ma la legge e la giustizia devono tornare a trionfare... OK, Billy Bob, questo è un lavoro per te! Con la pistola sei il più veloce e sei sempre il primo a gettarti nella mischia! Guardati sempre alle spalle quando attraversi i 6 diversi livelli di percorso e fidati solo delle tue 4 infallibili armi... non ti servirà altro!

IL FUTURO DEL DIVERTIMENTO

OPERATION THUNDERBOLT

OCEAN, cassetta

Esattamente un anno fa l'ennesima conversione di un coin-op Taito balzava in testa alle classifiche europee e vinceva così la spietata guerra delle vendite nel periodo natalizio, con grande soddisfazione della software house produttrice del gioco, la Ocean: il gioco in questione è, naturalmente, Operation Wolf. Era così lecito aspettarsi dopo il lancio da parte della Taito di Operation Thunderbolt la rispettiva versione casalinga ad opera della Ocean, così com'era ovvio, visto i precedenti, aspettarsi un capolavoro e, fortunatamente, per quello che riguarda le versioni ad otto bit, non siamo stati delusi.

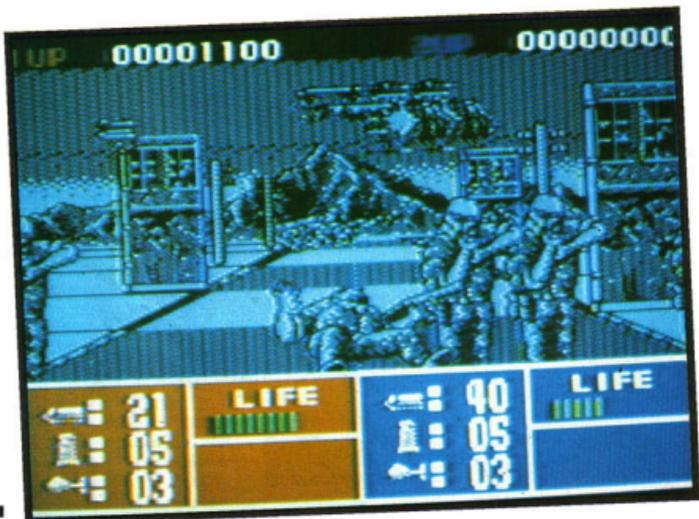
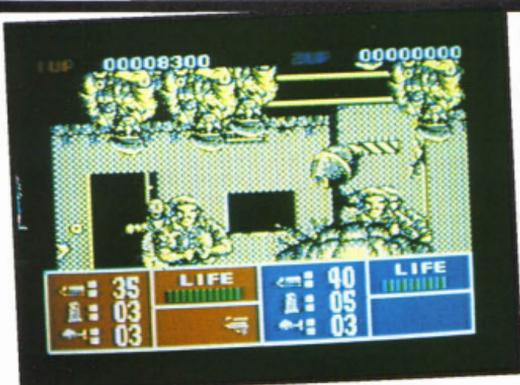
Brevemente la trama (sempre che serva a qualcosa in un gioco come Operation Thunderbolt!): un gruppo di terroristi arabi è riuscito a impadronirsi di un DC-20 americano carico di civili e richiede immediatamente la liberazione di ventitre compagni imprigionati entro dieci ore, pena l'assassinio degli ostaggi. Tanto per complicare la faccenda, l'aereo è disperso in qualche parte dell'Africa, dove è atterrato e scomparso dai radar.

Il Presidente degli Stati Uniti, con grande coraggio, decide di affidare tutto al Segretario Capo e quest'ultimo, con enorme "animus pugnandi", spedisce Roy Adams (sì, avete indovinato, è lo stesso di Operation Wolf) in Africa per liberare i prigionieri e annientare il commando terroristico.

Naturalmente il vostro compito è quello di guidare Roy e di distruggere tutto ciò che trovate sulla vostra strada: fortunatamente, memori della precedente esperienza, decidete di portare con voi un amico fidato, Hardy, che avete conosciuto in Vietnam.

Lo schema di gioco è essenzialmente il medesimo di Operation Wolf, ossia spara-spara-spara, distruggi-distruggi-distruggi e scappa-scappa-scappa, con l'aggiunta dell'opzione due giocatori, che alza moltissimo il coefficiente di longevità.

Attenzione però, Operation Thunderbolt è un gioco che incorpora anche una dose, seppur minima, di strategia: infatti, le vostre armi, sotto forma di mitragliatori e bombe, sono limitati e dovete così tenere sott'occhio anche il li-

Se si esclude il pannello rosso e blu nella parte inferiore dello schermo O. Thunderbolt ha la stessa varietà, grafica e giocabilità di O. Wolf. Se aggiungiamo gli otto livelli tutti differenti fra loro, il gran numero di nemici e lo splendore degli schermi in cui vi troverete al comando di una jeep. A dispetto dell'enorme numero di oggetti che si muovono contemporaneamente sul video, lo scrolling non soffre minimamente anche se i differenti livelli di prospettiva si muovono un po' a scatti. Complessivamente un gran shoot-out che non ha niente da invidiare al suo predecessore: non posso che consigliarvene l'acquisto!!!

vello delle munizioni e solo con una buona dose di fortuna potete recuperare kit di pronto soccorso, che alzano il livello energetico, al termine del quale apparirà il fatidico screen di Game Over, caricatori per il mitra, razzi e altra bella roba.
Se poi avete già visto il coin-op saprete che in alcuni livelli vi troverete a combattere muovendovi su una jeep o una barca: tutto ciò aggiunge un bel po' di giocabilità in più ad un già eccellente prodotto. Questo, che era stato uno dei punti di forza del coin-op Taito, è stato perfettamente riprodotto nella versione casalinga, insieme all'opzione due giocatori e alla sensazione di massacro totale, già presente in Operation Wolf.
Come avrete certamente capito OT è senza dubbio un prodotto di primo livello e che promette di ripetere il successo del suo predecessore: l'unica opzione che si può muovere a questo gioco quasi perfetto è che rispecchi Operation Wolf sotto molti punti di vista e che procuri una sensazione di "già visto". Per qualcuno questo non è nemmeno un difetto...

PRESENTAZIONE 89%
Caricamento veloce, istruzioni che si sprecano e confezione "alla Ocean".
GRAFICA 95%
Definita superbamente nello splendore del monocromatico Sinclair.
SONORO 87%
Musica che rientra nello standard, ma splendidi effetti sonori.
APPETIBILITA' 93%
Fans del coin-op Taito, non rimarrete delusi!!!
LONGEVITA' 88%
L'opzione due giocatori alza il punteggio già alto di partenza.
GLOBALE 91%
Divertente, giocabile, irresistibile: ho detto tutto...

DRAGON SPIRIT

Tengen/Domark, disco e cass.

C'era una volta un antico mondo incantato in cui regnava la pace e la tranquillità...
La felicità non mancava di certo a nessuno e la vita trascorreva nella più completa e sana comunione con la natura. Un brutto giorno però fece la sua comparsa Zawell, malefico demone-serpente, che sconvolge la vita del regno ipnotizzando tutti gli animali e rapendo la principessina Alicia. La situazione era veramente critica perché, abituati a quell'ambiente idilliaco, nessun abitante aveva la minima idea di come affrontare una tale imprevista vicissitudine. Per fortuna interviene il Mago Merlone che, compresa la gravità della situazione (Notare la rima baciata), estrae il suo bacchettone magico per trasformare l'innocente draghetto Grisù in un potente dragone volante sputafuoco, ultimo baluardo in grado di contrastare efficacemente il prepotente nemico.
Aoh! Redattore bischero, che te sei scambiato ZZAP! per il contafavole della nonnina? e taglia...
E va bene, va bene, scusatemi lo so che il joystick vi scotta fra le mani impazienti di scaricare fuoco e fiamme, ma un po' di background ci vuole sempre!
Ad ogni modo voi impersonate un poderoso mostro alato (Batman non ha niente a che vedere) che avanza con scorrimento verticale alla ricerca di Zawell. Ma prima di poterlo raggiungere dovrà superare indenne otto differenti aree protette da una miriade di mostriciattoli di ogni genere e dagli imponenti mostri di fine livello (Ma tu guarda che fantasia).
I nemici sono di due differenti categorie: quelli volanti e quelli terrestri. Ma non preoccupatevi perché per voi non farà una grandissima differenza, infatti ogni volta che premete il pulsante di fuoco lanciate sia un colpo aereo sia uno verso il suolo sopra una croce che compare per un istante, per distruggere quindi i mostri terrestri è sufficiente far combaciare questa crocetta con la loro posizione, e non avranno più scampo (Così come Xevious insegna).
Bisogna inoltre sottolineare come alcuni nemici volanti risultino più luminosi rispetto ad altri, questo non avviene per loro particolari manie di grandezza, ma perché sono portatori di armi supplementari. Colpendoli infatti libereranno dei globuli d'energia contrassegnati da vari simboli che contengono dei poteri aggiuntivi, la stessa cosa si ottiene bombardando delle uova disseminate sulla superficie sottostante. Recuperando queste palline potete ottenere degli scudi per un tempo limitato, potete venire ridotti alle vostre dimensioni originarie divenendo più difficili da colpire, si possono ottenere delle fiammate molto più incisive o guadagnare addirittura delle teste-extra, ricordando che, come dice il proverbio, due teste sono sempre meglio di una...

"Il virus! Il virus ha colpito di nuovo! No, non sono impazzito, non ci possono essere altre alternative, qui ci deve per forza essere un'epidemia che intacca inesorabilmente tutti gli shoot-em-up a scorrimento verticale. A dire il vero non che ce ne siano più stati tanti, letteralmente soppiantati dai "cugini orizzontali" (Ottime realizzazioni fra l'altro, vedi Menace, R-Type, Silkworm, Forgotten Worlds, Phobia), ma quelli che sono usciti sono proprio tutti da dimenticare. La conversione di Xenon a 8-Bit era penosa, Dominator poteva ancora grossomodo essere accettato, ma con Gemini Wings e ora Dragon Spirit la situazione è degenerata in modo allucinante. Grafica e sonoro molto (Ma proprio molto) approssimativi, routine di collisione assurde, schermo piccolo che sembra resettarsi ogni volta che morite, schema di gioco ripetitivo e frustrante anche per la scarsa maneggevolezza del drago se rapportata alla sua mole (E dire che è anche dotato di ali!). Ma non è ancora tutto, il virus, come era già accaduto per Xenon, pare colpisca in modo da non lasciare proprio scampo specialmente la gestione dei colori. Altrimenti spiegatemi con quale criterio si potrebbero fare i proiettili dello stesso colore del fondale!"

64

Am

AMSTRAD.

Ho caricato il programma subito dopo aver giocato alla versione Commodore. Per fortuna l'estenuante caricamento del computer mi è stato questa volta di aiuto, lasciandomi il tempo necessario a riprendermi dalla profonda frustrazione in cui ero caduto per aver dovuto giocare una mezz'oretta di fila a Dragon Spirit, andando ben oltre il limite dell'umana sopportazione. Ad ogni modo, nonostante lo schermo ridotto, sono rimasto subito colpito dalla grafica decisamente più dettagliata e dai colori molto più incisivi. Mi sono augurato di trovarmi di fronte ad un altro Dynamite Dux, purtroppo però il miracolo non è avvenuto. Il programma è molto più bello da vedere, ma ancora più lento, e questo non è certo un punto a favore, così come le bombe che si lanciano con la tastiera (Scomodo).

Globale 55%

PRESENTAZIONE 43%
Niente di più del minimo strettamente indispensabile.

GRAFICA 42%
Scarsa varietà nei fondali e particolari poco dettagliati.

SONORO 62%
Una musichetta nello schermo dei titoli tutto sommato c'è, e anche qualche effetto durante la partita.

APPETIBILITA' 68%
Il drago è simpatico e poi ci sono otto livelli da superare...

LONGEVITA' 25%
... tutti pressoché identici!

GLOBALE 42%
Sul finire del 1989 trovo che sia una vergogna presentare ancora della realizzazioni del genere, specie dopo aver visto tutte le incredibili potenzialità del 64 così completamente sfruttate da numerosi recentissimi titoli. (Ed è sufficiente dare un'occhiata a questo numero o a quello di Novembre per comprendere a cosa mi riferisco).

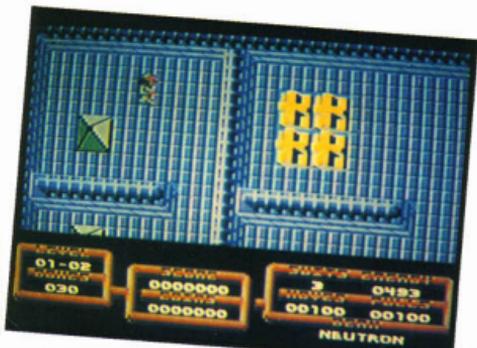
OXXONIAN

64

Time Warp/Rainb. Arts

C'è una popolazione sperduta nella miriade di pianeti dell'universo e si chiamano oxxoniani. Questi strani esserini vivono tranquillamente mangiando il proprio cibo preferito, la torta di pop-corn, senza preoccupazioni.
Ma d'un tratto la minaccia si investe, come un incubo, sull'indifesa popolazione: il malvagio Zargo, unico e pericolosissimo nemico degli oxxoniani, ha chiesto aiuto ad una schiera di alieni di un'altra dimensione per far diventare immangiabile l'unico loro piatto prediletto.
La catastrofe è imminente, la gente inizia a morire di fame, senonché un gruppo di scienziati riesce a scoprire un raggio capace di rimandare gli esseri alieni nella propria dimensione.
Ma Zargo sta bene attento all'evolversi degli avvenimenti e al momento propizio rapisce tutti gli scienziati, decretando la fine della millenaria civiltà oxxoniana. Ma anche Zargo fa un errore, non rapisce l'intelligentissimo figlio di uno degli scienziati che, venuto al corrente dell'accaduto, subito di prodiga per salvare proprio padre, la propria gente (e per mettere qualcosa sotto i denti).
Ecco che entra in azione il giocatore. Il gioco si svolge in una serie di labirinti in stile Gauntlet in cui il personaggio principale può vagare liberamente muovendosi in tutte le direzioni. Tutti i labirinti sono infestati dalle creature malvagie di Zargo e la maggior parte di esse causano la perdita di energia del giocatore se entrano in contatto con quest'ultimo. Disseminati per tutti i labirinti vi sono delle grosse scatole che possono venir aperte solo se si spingono contro altre dello stesso tipo, rivelando il contenuto. Il misterioso contenuto delle scatole può essere cibo, armi extra o soldi. I soldi sono importantissimi poiché ad ogni fine-livello c'è la possibilità per il giocatore di entrare in possesso di nuove e più potenti armi, vite e punti extra e "pull" o "move".
Queste ultime due capacità sono quelle che permettono di spostare o tirare le scatole per farle avvicinare a quelle di tipo simile e quindi indispensabili per il proseguimento del gioco.
C'è la possibilità di giocare in modo "strategy" o "arcade" con la differenza che nel primo l'enfasi è data sul lato strategico del gioco, ossia risolvere gli enigmi, mentre nell'altro la cosa principale e l'eliminazione dei nemici. I livelli sono molti e gli enigmi sono inizialmente facili ma diventano sempre più difficili con l'aumentare del livello.

AJ

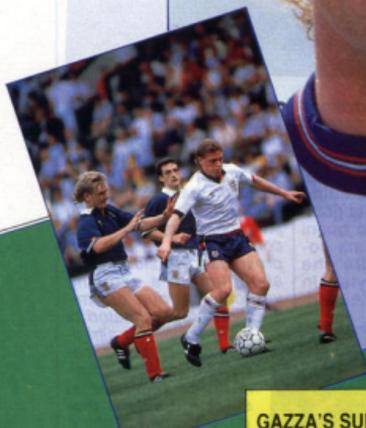
Come variante del solito puzzle-game mi piace veramente! La giocabilità è immediata e lo schema di gioco è coinvolgente. Inoltre, un buon uso della grafica e delle bellissime musiche dimostrano l'alto livello di programmazione. E' divertente da giocare come qualunque spara-e-fuggi ma l'elemento strategico aggiunge ancora più fascino all'azione. Considerate poi che sono due giochi separati, quindi iniziando con l'arcade potrete in seguito utilizzare il vostro pensiero laterale con lo strategy.

PRESENTAZIONE 73%
Nella media ma con la possibilità di scegliere la modalità di gioco.
GRAFICA 87%
Ottimi sprite e buoni fondali attirano subito l'attenzione del giocatore.
SONORO 91%
Mentre le coinvolgenti musiche e gli effetti sonori ve lo faranno piacere subito.
APPETIBILITA' 81%
Inizialmente ci si può trovare spaesati e "pull" e "move" finiscono presto...
LONGEVITA' 93%
...poi imparerete a giocare e non lo mollerete finché non lo avrete finito.
GLOBALE 86%
Una variante ben riuscita del solito puzzle-game, con tocchi di classe e la giusta componente arcade.

Gazza's SUPER SOCCER

Paul Gascoigne

EMPIRE

Name Barnes
Team Liverpool

Hair Type Short
Hair Colour Black
Complexion Dark
Style Daring

GAZZA'S SUPER SOCCER – SEMPLICEMENTE SENSAZIONALE

Fantastico e veloce gioco d'azione

Caratteristiche Incluse:

- Crea un tuo campionato, incontri di coppa e costituisci una forte squadra.
- Ciascun giocatore della squadra e' dotato di spiccate caratteristiche – livello d'abilita', velocita', e stile di gioco. Se disputi buoni incontri, il livello di abilita', della tua squadra puo' migliorare.
- Il realistico controllo della palla, ti permette di intercettare, stoppare e dribblare l'avversario. Un singolare "Indicatore" ti abilita nel variare la potenza, l'altezza e l'effetto di ogni tiro.
- Totale controllo dei calci d'angolo, punizioni e rigori.
- Colpi di testa, tackle e falli.
- Completo e realistico controllo del portiere.
- Fantastica azione per uno o due giocatori
- Disputa l'intero campionato, la coppa ed esercitati negli incontri o nei rigori, punizioni e calci d'angolo.

Il piu' bel videogioco nazionale, approvato da un grande calciatore.
"Non dimenticare, compra gazza's super soccer. Il massimo per il tuo computer"

Disponibile per C64, Amiga, Atari ST, Spectrum ED Amstrad

Disponibile per:
AMIGA Lit. 29.000
C64 cass. Lit. 18.000 - C64 disco 21.000

EMPIRE SOFTWARE, LEADER DISTRIBUZIONE, VIA MAZZINI 15, 210 20 CASCIAGO, ITALIA TEL: 3322.12255.

LEADER

CHRISTMAS COLLECTION

HEWSON, cassetta & disco

CYBERNOID II

Stupendo e difficilissimo seguito dell'imponente predecessore, Cybernoid. La vostra piccola astronave è rimasta imprigionata in un dedalo di stanze ovviamente piene di nemici ma anche di utili armamenti da raccogliere. Se riuscirete a trovare l'arma giusta da usare nel momento appropriato, potrete anche trovare il modo di sopravvivere...

ELIMINATOR

Ecco una strana conversione da 16-bit. Dall'autore di Nebulus, un veloce e furioso gioco di corsa attraverso zone popolate da infiniti nemici sempre più cattivi e lungo delle strade piuttosto tortuose. A volte finirete anche sul soffitto, ma la calma e il sangue freddo che vi contraddistinguono vi faranno sopravvivere anche a questo imprevisto. Ottimo su Amiga e ST, non possiamo dire lo stesso della versione C64, che comunque comprende una bellissima colonna sonora dei soliti Maniacs of Noise.

EXOLON

Altro strano e ripetitivo concetto del solito Raf Cecco, guidate un omino equipaggiato con lanciarazzi e missili standard attraverso un'infinità di livelli popolati dai soliti alieni poco cordiali. Un gioco decisamente datato e che dimostra in pieno la propria età, il più ripetitivo e privo di significato della premiata ditta Raf Cecco & David Jones.

LIGHTFORCE

Pessimo shoot'em-up a scrolling verticale firmato dalla FTL. L'unica nota positiva è la bellissima musica di Rob Hubbard ma la grafica e il limitato schema di gioco ve lo faranno venire subito a noia. Lo caricherete solo per ascoltare la musica, garantito!

SANXION

Primo, grandissimo successo di Stavros Fasoulas, è in definitiva uno spara-e-fuggi prima maniera, senza armi extra ma con uno scrolling orizzontale ultra-fluido e "pacchi" di alieni ben disegnati e animati. E' rimasto famoso per lo split-screen verticale che mostrava diverse prospettive dell'area di gioco e per la fantastica musica di caricamento firmata da Rob Hubbard.

URIDIUM

Uno dei primi successi del famoso Andrew Braybrook (recentemente autore di Rainbow Islands), rappresenta per molti una pietra miliare nella storia degli shoot'em-up a scrolling orizzontale. Ottima la grafica metallica, meno buoni gli effetti sonori, ma comunque giocabilità che sprizza da ogni byte. Un successo storico che ha ricevuto tantissimi riconoscimenti dai videogiocatori di tutti il mondo.

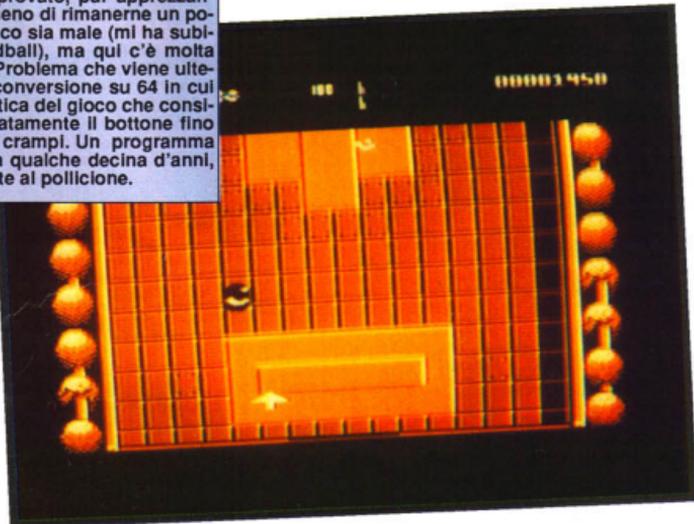
Strana compilation questa, prima ci viene annunciato in extremis che lo sconosciuto Hydrofool è stato omesso dal gruppo, poi ci stupiamo dei pezzi di software esotici che comprende la confezione "natalizia". Tanto per citarne un paio, Sanxion e Uridium, non erano mai stati messi insieme in una compilation e da soli rappresentano la storia degli shoot'em-up a scrolling verticale da due dei migliori programmatori di tutti i tempi. Gli altri titoli sono piuttosto mediocri e si va da Eliminator che ancora si salva in qualche modo, a Lightforce che è assolutamente da dimenticare. Ancora una volta questi sono i fatti, la scelta rimane solo ed esclusivamente a voi.

GLOBALE 74%

64

PSYCLAPSE, disco e cassetta

Vagando per l'infinito universo alla ricerca di idee nuove da sfruttare per qualche videogioco i programmatori della Reflections sono approdati sul pianeta Nicotina dove hanno trovato una popolazione depressa, ma che ancora si diverte con un gioco che sembrava fatto apposta per venire proposto su computer.
Il problema dei nicotomani (gli abitanti di quel pianeta) è stato quello di fumarsi qualunque cosa che si trovassero fra le mani (quasi come Giorgio e Cardillo), la conseguenza è stata un progressivo atrofizzamento dei polmoni e del fisico fino ad assumere le fattezze di cui la schermata di caricamento o la mano scheletrica che mette in gioco la palla sono degli ottimi esempi.
E così i poveri abitanti dovettero dire per sempre addio al loro vigoroso passatempo che richiedeva una perfetta forma fisica, il celebre nico-speedball (a quanto pare anche i Bitmap Brothers devono aver fatto capolino da queste parti!). Ad ogni modo il gioco piaceva molto e così, opportunamente modificato, è stato riadattato in funzione delle nuove esigenze.
Cerchiamo quindi di descrivere esattamente di che cosa si tratta, sono state accuratamente costruite delle apposite arene le cui caratteristiche possono ricordare a grandi linee quelle di un nostro campo di calcio se non fosse per dei lugubri teschi che le circondano e per il fatto che sono disseminate di numerosi ostacoli. Comunque due porte ci sono e quindi il paragone regge, tornando al gioco si sente il fischio d'inizio e la già sopracitata mano scheletrica lancia in campo una pesantissima palla d'acciaio a cui nemmeno Fantozzi potrebbe pensare di tirare un calcione, figuriamoci i nicotomani che a malapena si reggono in piedi. Così il problema è stato risolto con delle appositi freccette indicatrici controllate telepaticamente che si dispongono sempre perpendicolarmente rispetto alla sfera, ed è da questi puntatori che fuoriescono delle altre palline più piccole che urtando la sfera la fanno avanzare per lo schermo. Con questa tecnica si deve riuscire a far arrivare la palla dentro la porta avversaria segnando così un nico-gol, il primo che ne realizza tre vince la partita. In campo compaiono anche delle icone che se colpite con una pallina vi daranno delle agevolazioni, ma sempre riguardo alle palli-

Ogni volta che mi trovo di fronte ad una conversione da Amiga mi vengono subito in mente da due pensieri differenti. Da una parte sono felice che il mondo degli 8-bit sia arricchito da un titolo famoso (vedi Battlechess) e dall'altra sono molto preoccupato per come questo potrà reggere il confronto con l'originale a 16-bit. Per Ballistix bisogna fare un discorso a parte, per quello che riguarda la conversione non ho grandi appunti da fare (se si esclude il traballamento eccessivo del campo nel modo a due giocatori), ma il problema più grande del gioco è il gioco stesso. Secondo un mio amico (Ciao DC) Ballistix è uno dei programmi più divertenti che ci siano su Amiga, quando l'ho provato, pur apprezzandolo, non ho potuto fare a meno di rimanerne un pochino deluso. Non che il gioco sia male (mi ha subito ricordato il mitico Speedball), ma qui c'è molta meno tecnica e giocabilità. Problema che viene ulteriormente ingigantito nella conversione su 64 in cui si esalta la componente caotica del gioco che consiste nel premere indiscriminatamente il bottone fino a quando non siete colti dai crampi. Un programma di cui vi ricorderete solo fra qualche decina d'anni, quando vi sarà venuta l'artrite al pollicione.

ne va ricordato che non ne disponete infinite, dovete fare quindi attenzione a non sprecarle, ma nemmeno usarle con il contagocce perché in questo caso passano tutte all'avversario.
Questo è quello che succede quando i contendenti sono due, uno contro l'altro, ma sarebbe stato interessante (durante le crisi di astinenza) poter giocare anche da soli e così ecco che la fumogena meninge del nitocomane ti risolve il problema genialmente. Basta sopraelevare idraulicamente una parte del campo per giocare contro la forza di gravità, la palla infatti tende a cadere verso il basso e voi dovete sospingerla verso l'alto sparando pallette a ripetizioni (questa volta ne avete quante ne volete).
Se segnerete per tre volte passate al livello sucessivo e così via per un totale di 64, anche in questo caso durante il gioco compaiono in alcune caselle sia dei punti bonus sia altre icone che consentono di proteggere con degli scudi la propria porta per un tempo limitato, o di aumentare il numero o la forza delle palline o alre cose ancora. Sempre sul campo di gioco ci possono essere anche dei muri magnetizzati che rendono ancora più difficile il vostro compito o delle linee di forza che imprimono alla palla metallica delle incredibili accelerazioni nella direzione indicata. Ma l'ingegno del nicocervello non si limita a questo e ti fornisce anche la possibilità di modificare molti parametri come la forza di gravità, la spinta che imprime ogni pallina sulla sfera, il numero dei gol per vincere e via dicendo.
Concludo con il celebre motto di ogni giocatore professionista: "Ballistix, un gioco per chi ha le palle!"

PRESENTAZIONE 84%
Belle schermate introduttive e un sacco di interessanti opzioni (questa frase è diventata ormai un cliché, ma non è mica colpa mia se è proprio così).
GRAFICA 77%
Nel complesso soddisfacente, peccato che risulti spesso (specie nel modo a due giocatori) molto traballante.
SONORO 82%
Buona musichetta dei titoli e effetti adeguati.
APPETIBILITA' 85%
Tre componenti la rendono così elevata, e sono: il marchio Psyclapse-Psygnosis che offre le sue garanzie (Captain Fixx escluso), l'originalità del gioco e il fatto che sia un aconversione da Amiga.
LONGEVITA' 60%
E' sicuramente il suo punto debole, dopo un po' avrete il dito che preme il pulsante così incandescente da farvi rinunciare ogni ulteriore tentativo di record.
GLOBALE 76%
Il prototipo del gioco "stupido" in cui sparare all'impazzata senza nemmeno guardare lo schermo, però realizzato dignitosamente.

"La ditta Cipolla Antonio, corrente in Lucca Via Vittorio Veneto 26

preso atto

che la duplicazione e la commercializzazione di copia in edizione non originale di programmi software Amiga per computers Commodore, dei quali titolari dei diritti di riproduzione e distribuzione esclusiva per l'Italia è la C.T.O. s.r.l. con sede in Zola Predosa (BO) Via Piemonte 7/F, costituisce violazione della Legge 11/4/1941 n. 633 che tutela il diritto d'autore sulle opere summenzionate spettante, nel caso di specie, alla C.T.O. s.r.l medesima

rende noto

di essersi impegnata a non riprodurre e porre in vendita copie comunque abusivamente riprodotte dei sopra citati programmi software, che, se da essa commercializzati, lo saranno nell'edizione originale fornita dalla C.T.O. s.r.l."

TEAC® MECHANISME - ART. DMF 350 PROFESSIONAL
Drive esterno floppy disk 3" 1/2 per Computer Amiga
PENNA OTTICA COMPUTER COMMODORE C 64/128 COMPLETA DI CASSETTA PROGRAMMI. ART. PNOT 154
savage
by CABLETRONIC
VIA A. DA PREZZATE, 39/A - 24100 BERGAMO - TEL. 035/23.94.35 - FAX 23.62.30
PRENDERÀ: TEL. 035/31.68.07 - FAX 31.67.51
Supporto basculante con sintonizzatore pal incorporato per monitor 12/14" con ingresso CVBS, 16 canali in memoria, Art. SBMT 518.
Funzioni del telecomando: tasti numerici di programma-muting-regolazione volume-regolazione sintonia fine-cambio sequenziale programmi.
RAMBO II - JK 77 ELECTRONIC
JOYSTICK TRASPARENTE
con 5 indicatori luminosi delle funzioni
SW-DS/DD
5.25" MINI FLOPPY DISK
SW-DS/HD
5.25" MINI FLOPPY DISK
MINI AND MICRO FLOPPY DISKS
GHIBLI
LD 224
FUNCTIONS
NORMAL - AUTOFIRE - DECATHLON

electronics PERFORMANCE

Via San fruttuoso, 16/A - MONZA (S. Fruttuoso) - T. 039/744164

Articolo	Prezzo
Amiga 500 con mouse e 3 dischi	739.000*
Commodore 64 New + Registratore + Penna Ottica	339.000*
Commodore 128 + Registratore + Penna Ottica	350.000*
Disk Drive compatibile x 64/128K	250.000*
Disk Drive 1541 II	320.000*
Drive esterno x Amiga 500/2000 multi/disconn.	195.000*
Stampante Riteman x C 64/128K	390.000*
Stampante x Commodore 64/128K	325.000*
Stampante Commodore 1230 x C64 Amiga e Pc	490.000*
Stampante EPSON x Amiga e Pc	395.000*
Stampante Star Lc 10 Colore x Amiga e Pc	495.000*
Monitor Monocromatico con audio (universale)	165.000*
Monitor Colore Commodore1802 x C64 e Amiga/m	330.000*
Monitor Colore 1084 C x C64 Amiga Pc	520.000*
Monitor Philips x C64 Amiga Pc	460.000*
TV Monitor Universale	580.000*
Registratore Compat. x C64/128K	50.000*
Registratore Commodore x C64/128K	68.000*
Registratore 1531 x C16	68.000*
Adattatore Registratore da C16 a C64	25.000
Adattatore e Duplicatore x registratore C16	18.000
Duplicatore x Registratore C64	18.000
Modulatore x Amiga 500	45.000*
Espansione di Memoria 512K Amiga 500	290.000*
Videodigitalizzatore Amiga 500	200.000
VIDEON (digitalizzatore Amiga)	390.000
Mini GEN LOCK (miscelatore di immagini Amiga)	290.000
Interfaccia Musicale "MIDI" x Amiga 500	120.000
Copricomputer Plexiglas Amiga 500	19.500
Copricomputer Plexiglas 128K	18.000
Copricomputer Plexiglas C64 New	16.000
Copricomputer Plexiglas C64 C16 Vic 20	14.000
Modulatore x Vic 20	35.000*
Cavo Skart x Amiga 500 Tv e Monitor	27.000*
Cavo Skart C64/128K/C16/Vic 20	19.000*
Cavo Monitor C64/128K/C16	25.000
Cavo Monitor per Amiga 500	40.000
Cavo Monitor Colore x Pc	59.000
Cavo Monitor videocomposito x Pc	12.000
Cavo Monitor videocomposito x C64	14.000
Cavo TV/Computer mt. 1,5	6.500
Cavo Tv/Computer mt. 3	12.000
Filtro antidisturbo x Computer	19.000
Cavo 40/80 colonne x 128K anche Skart	25.000
Cavo seriale x Drive e Stampante	16.000
Cavo Centronics	35.000
Alimentatore Universale	28.000
Caricatore Batterie e Alimentatore	39.000
Alimentatore x Atari 2600	35.000*
Alimentatore x Commodore C16	35.000*
Alimentatore Commodore 64	45.000*

Articolo	Prezzo
Cassette Vergini x Computer da C10 a C120	da 1.000
Videoregistratori e cassette video	
Kit pulisci testine x Videoregistratore	19.000
Joystick Flashfire con 3 spari manuali	10.000
Joystick Flashfire con 3 spari man + autofire	15.000
Joystick Flashfire con autofire trasparente	19.000
Joystick Flashfire con Microswitches B.	29.000
Joystick Albatros microswitches	49.000
Joystick Flashfire x C16	15.000
Joyboard	49.000
Joystick x Amstrad con sdoppiatore D.	24.000
Joystick x Amstrad con Sdoppiatore D.microsw	32.000
Joystick Digitale a sfioramento	45.000
Paddles Controllers (coppia)	18.000
Adattatore x Joystick C16	5.000
Mouse x C64 128K	60.000
Mouse x Amiga 500	95.000
Mouse Elettronico x C64/128K Amiga	45.000
Penna Ottica x C64/128K Amiga cassetta o disco	35.000
Geos x C64/128K	49.000
Regolatore Elettronico di Testine reg.	19.000
Fast Disk (velocizzatore+copiatore C64)	45.000
Final Turbo IV New	79.000
Power Cartridge	120.000
Isepic Tape (sprotettore+copiatore C64)	65.000
Reflex Backup C64	49.000
Turbo Dos	90.000
Speed Dos 1541 II	90.000
Digitalizzatore x C64	50.000
Cartuccia Cpm x C64	100.000
Cartuccia Espansione C64	150.000
Rom x Stampante Mos 803	48.000
Portacassette "Posso" 15 Pz.	18.000
Portacassette Video "Posso"	28.000
Portadischetti 5"1/4 "Posso"	38.000
Portadischetti 3"1/2 "Posso"	38.000
Portadischetti 3"1/2 (cont 10 Pz.)	4.500
Portadischetti 3"1/2 (cont 25 Pz.)	18.000
Portadischetti 3"1/2 (cont. 40 Pz.)	24.000
Portadischetti 3"1/2 (cont 80 Pz)	28.000
Portadischetti 5"1/4 (cont 10 Pz.)	4.500
Portadischetti 5"1/4 (cont 50 Pz.)	24.000
Portadischetti 5"1/4 (cont 100 Pz)	28.000
Portacassette a valigetta 16 Posti	14.000
Portacassette a valigetta 36 Posti	18.000
Portacassette componibili (multibox)	3.500
Dischetti 3"1/2 Df Dd Conf. 50 Pz. (1Mega) - cad.	2.000
Dischetti 3"1/2 Df Dd Conf 20 Pz. (1 Mega) - cad.	2.500
Dischetti 3"1/2 Df Dd Sciolti (1 Mega) - cad.	3.000
Dischetti 5"1/4 Df Dd Conf. 10 Pz. - cad.	1.000
Dischetti 5"1/4 Df Dd X Pc - cad.	1.500
Dischetti 5"1/4 Df Dd 3M	6.000
Tagliadischetti in Acciaio	16.000
Tagliadischetti in Plastica	12.000
Kit Pulisciteste x Drive	15.000
Giochi Disco x C64/128/Amiga/Pc/Msx ecc.	da 10.000
Giochi Cassetta x C64/Msx:C16/Atari ecc.	da 9.000

*** I prezzi con asterisco sono da considerarsi IVA esclusa**

PERMUTE RIPARAZIONI ASSISTENZA RICAMBI

I PREZZI POSSONO SUBIRE VARIAZIONI. TELEFONARE PER CONFERMA AL N° (039) 744164

SPEDIZIONI CONTRASSEGNO IN TUTTA ITALIA

SCONTI RISERVATI AI RIVENDITORI

MYTH
HISTORY IN THE MAKING
Actual C.64 Screenshots
SYSTEM · 3
LEADER
DISTRIBUZIONE

FIGHTING SOCCER

ACTIVISION, cassetta e disco

Tutto (o quasi) è pronto per Italia '90, ma prima di gustarci comodamente seduti in poltrona il prossimo Campionato del Mondo proviamo a cimentarci in questa conversione. Let the fight begin!

I grassottelli giocatori di calcio hanno lasciato i bar e le sale giochi per esibirsi direttamente in casa nostra, dalle fasi preliminari sino alla finalissima che laureare i nuovi Campioni del Mondo.
I nostri primi avversari saranno i semi-professionisti del Giappone che ci diranno se la nostra compagine è in grado o no di mettersi in luce nel prosieguo del torneo, bisogna ricordarsi che un pareggio non serve a nulla la vittoria è l'unica cosa che ci permetterà di passare il turno.
Se avremo successo, una griglia a piramide ci dirà chi sarà il nostro prossimo avversario (il Brasile) e quali altre partite sono in programma.
Gli elementi del coin op restano invariati, guardate che ho detto elementi, e con ciò intendo la successione degli eventi, le squadre da incontrare, la difficoltà crescente, e tutto ciò che ne aveva fatto un successo al bar, non è chiaramente la stessa cosa per le immagini e la giocabilità.
In ogni modo come stavo "scrivendo" prima, è necessario superare un certo numero di squadre avversarie prima di giungere alla finale.
In ordine, sempre uguale, gli avversari sono: Giappone, Brasile, Germania Ovest, Francia, Argentina.
Il campo di calcio è visto dall'alto, con i giocatori che scorrazzano per il rettangolo di gioco in cerca del pallone, voi avete la possibilità di giocare da solo contro il computer, con un vostro amico, o in due contro la "macchina".
Avrete la possibilità di fare lanci lunghi, colpi di testa, calci d'angolo, rinvii dalla linea di porta e rimesse laterali.
Il faccione di un arbitro vi terrà al corrente di ciò che sta accadendo in campo (come se voi giocando non lo sapeste), e vi farà anche i complimenti ogni volta che andrete in goal.
La partita dura tre minuti al termine dei quali bisogna essere in vantaggio di almeno un goal rispetto alla squadra avversaria altrimenti non si passa il turno, questo naturalmente se giocate contro il computer, se giocate la partita con qualcuno la partita finisce lì.
Inizialmente la schermata è, rispettando le capacità grafiche dei vari computer, identica a quella che avrete visto numerose volte in sala giochi, ma poi il gioco, al

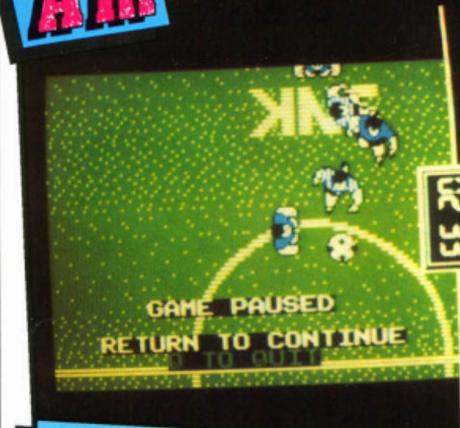
No assolutamente non ci siamo, credo, anche se forse potrei essere smentito, che questa sia la peggiore conversione da coin op che sia mai stata concepita. Ma vi rendete conto che i giocatori delle due squadre sono riconoscibili tra loro solo perché i primi hanno le maglie trasparenti, e gli altri un poco più scure del campo di gioco? E cosa è rimasto del fondo del campo che cambiava colore così come le maglie delle squadre avversarie? In redazione sono arrivate tutte le versioni, e quando ho visto quella per C64 ho creduto che di aver caricato per sbaglio quella per Spectrum (tra l'altro riuscita molto meglio), un gioco tanto colorato quanto Fighting Soccer ridotto a monocromatico non riesco ancora a racapezzarmi! Io credo che chiunque, appassionato della versione da bar, veda questo gioco vorrebbe avere tra le mani i programmatori autori di un simile scempio. Una volta saputo che il gioco stava per essere convertito, avevo in mente di invitare un mio amico, autore di memorabili partite, a giocare sul mio 64, ma non credo che lo farò, mi vergognerei troppo (non di casa mia, del gioco)!

Globale 43%

di là delle regole e dei vari particolari dello schermo, assume diversa qualità per ognuno di essi. E questo è quello che andremo a esaminare nei vari commenti per le tre versioni a 8-bit per cui è stato convertito.

Spectrum

Giudicando le capacità gestionali dello Speccy la conversione non è assolutamente riuscita male.
Certo l'area di gioco è monocromatica, come altro non poteva essere, ma è anche ben realizzata, inoltre il gioco è molto fluido e i possessori del mitico computer potranno godersi ore e ore di sano, e ben convertito, calcio.

Globale 70%

Amstrad CPC

Questa volta non si sono sprecati con i colori. Solitamente le versioni Amstrad sono molto colorate, ma Fighting Soccer invece ha solo 2 colori, anzi 3: il verde, il blu e il bianco.
La versione non è eccezionale e comunque migliore di quella del 64. Probabilmente non resterete molto soddisfatti, specialmente se l'avete giocato al bar, la fluidicità resta il problema maggiore, se l'intezione era quella di creare un buon prodotto credo che ci si poteva sforzare di più, se le intezioni erano altre, ma non chiedetemi quali, allora non so più cosa credere.

Globale 59%

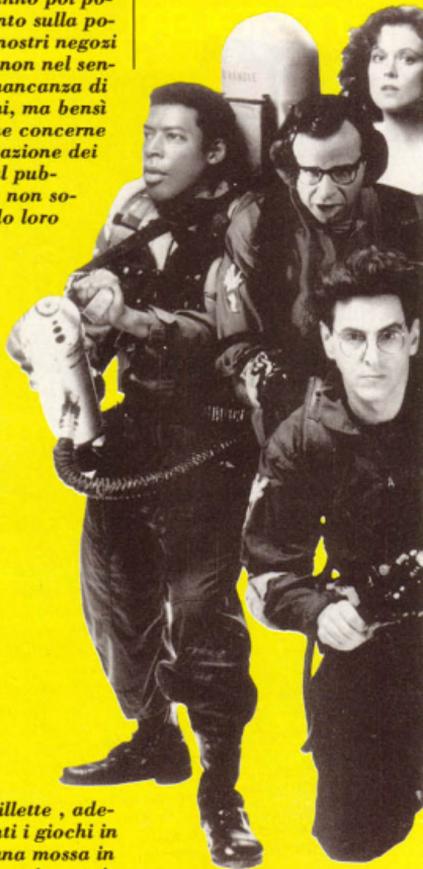
PRESENTAZIONE 50%
Una piccola scatolina che racchiude le poche istruzioni è tutto ciò che avrete per le mani.
GRAFICA 54%
Poco fluida, e con pochissimi colori. Volete sapere altro?
SONORO 48%
Ma quale? ma dove? Potevano chiederlo al coro degli Alpini e forse veniva fuori qualcosa di carino.
APPETIBILITA' 61%
Sicuramente avrete voglia di giocarlo o perlomeno di vederlo...
LONGEVITA' 43%
...ma credo proprio che vi fermerete lì.
GLOBALE 57%
La poca voglia di fare un buon prodotto è la caratteristica principale di questa povera conversione.

PREVIEW

GHOSTBLA

di Giorgio Baratto

M*ilano, 6 Novembre 1989.*

La giornata è fredda, e come ogni giornata invernale qui a Milano, la minaccia della nebbia è sempre incombente.
Ma oggi è una giornata speciale, l'Activision tiene una conferenza stampa proprio nella città del panettone.
Chiaramente quando un meeting di questo tipo ha luogo gli scopi sono dichiaratamente promozionali, e anche l'Activision si è presentata nel capoluogo Lombardo per presentare le sue ultime produzioni; seguendo questo articolo potrete dire (mentendo sapendo di mentire) "C'ero anch'io!".
Dunque, come molti avranno già sentito dire, questo inverno l'Activision si prepara a invadere il mercato con produzioni quanto meno allettanti, a partire dall'attesissimo "Ghostbuster", fino all'altrettanto desiderata conversione di "Power Drift".
Ma prima di passare ai giochi veri e propri, volevo parlarvi di ciò che è accaduto all'"Hotel Gallia sede del meeting, chi era presente e chi no.
Allora, oltre alla presenza della "Leader distribuzione", promotrice dell'iniziativa, alla conferenza c'eravamo noi (naturalmente), la cosiddetta "concorrenza", molti rivenditori, e anche Francesco Carlà della Simulmondo (che ci ha assicurato l'uscita di F.1 Manager per Amiga per il 15 Novembre).
Rappresentanti della casa di software inglese erano due gustosissime persone che hanno introdotto i giochi e parlato degli scopi futuri dell'Activision che avrebbe intenzione di tornare al mercato delle console che pare avrà sviluppi incredibili, quanto meno stando alle loro previsioni.
I nostri amici anglosassoni hanno poi posto l'accento sulla povertà dei nostri negozi software, non nel senso della mancanza di programmi, ma bensì per ciò che concerne la presentazione dei prodotti al pubblico, che non sono secondo loro pubblicizzati in maniera adeguata. A questo riguardo non posso dare loro torto, in effetti in un mio recente viaggio in Gran Bretagna, ho visto una vetrina traboccante di poster, spillette , adesivi inerenti i giochi in vendita, una mossa in questo senso i nostri negozi effettivamente potrebbero anche dar-

ASTER

sela.
A ogni buon conto una manifestazione ben riuscita che ha attirato un discreto numero di addetti ai lavori.
Ok passiamo all'argomento che più vi interessa; i giochi.
Cominciamo con la novità che ha ormai parecchi mesi di preview sulle spalle visto che ancora nessuno è riuscito a giocarlo, se non in versione pirata: Ghostbusters II.
Effettivamente non ho visto la versione per otto-bit ma l'Activision ha promesso l'uscita per numerosi sistemi di questo formato, primo fra tutti il C64.
A giudicare da ciò che si è capito comunque dovrebbe essere un successo per il prossimo Natale anche per Amstrad e Spectrum.
Power Drift conversione dello strafamosissimo coin-op, ha per il C64 una velocità impressionante, qui lo dico e qui lo nego, ma a me è sembrato addirittura meglio che sull'Amiga.
Super Wonderboy, è stato annunciato per C64, Amstrad, e Spectrum, e pare che il gioco sarà arricchito di 11 livelli in cui sarà possibile collezionare 10 tipi di armi diversi, e numerosissimi altri oggetti, un gioco insomma che si presume molto divertente.
"Finalmente potrete credere che un computer può volare!" Così enuncia la pubblicità di "Fighter Bomber", con grafica Vettoriale in 3D che viene definita, sempre dall'Activision, come rivoluzionaria, in effetti da ciò che si è potuto capire e vedere, il gioco è realizzato molto bene, e gli aerei con circa 120 poligoni rendono perfettamente l'idea di essere in volo.
Udite, udite, tra non molto uscirà anche sul mercato italiano "Fighting Soccer", una conversione del coin-op calcistico! Come? lo sapevate già da tempo? Sarà meglio che legga più attentamente le Preview di BDB se voglio evitare certe brutte figure.
Comunque sempre per C64, Amstrad e Spectrum potrete "combattere" le vostre partite di calcio prima di Xmas!
Ultima novità presentata è un'altra conversione da sala giochi: Galaxy Force, e chi non se lo ricorda questo gioco spaziale in cui bisognava riuscire a distruggere tutti i "cattivi" passando attraverso intricatissimi labirinti?
Bene, l'Activision si è presentata in Italia agguerritissima per questo Natale '89, cosa avranno in serbo le altre software house? E chi vincerà lo scontro di fine anno? Ai joystick l'ardua sentenza!

SUPER WONDER BOY
Impersona il biondissimo "SUPER RAGAZZO DELLE MERAVIGLIE" e sconfiggi il Drago MeKa per riportare la pace nel Regno di Wonderland!
Oggi Activision ti fa un regalo : versione C64 cassetta a lire 15000 e AMIGA a lire 18000!!!
EXIT
Cocktail or Beer?
TO MONSTERLAND
IN MONSTER LAND
Disponibile per
C64
SPECTRUM
AMSTRAD
ATARI ST
AMIGA
LEADER
ACTIVISION
SEGA
SUPER WONDERBOY™ and SEGA® are trademarks of SEGA ENTERPRISES LTD. This game has been manufactured under licence from Sega Enterprises Ltd, Japan. © SEGA/Westone 1987, 1989
Marketed and Distributed by Activision (UK) Ltd.

BATMAN

OCEAN, cassetta

La Ocean ha deciso, a quanto pare, di farsi i soliti bei soldoni fiutando l'affare dell'anno acquistando la licenza del Cavaliere Oscuro. Salgono così a tre le trasposizioni su computer del famigerato uomo-pipistrello da parte della casa inglese. Il primo gioco, ad opera di Ritmann e Drummond, fu un'avventura dinamica in stile Ultimate (in quel periodo andavano forte) che vedeva un Batman grassottello impegnato a salvare quel pasticcione di Robin che non fa altro che farsi rapire e saltare in aria (a proposito, per tutti quelli che si sono persi per strada e non sanno decidere se Robin è morto o è diventato Nightwing ecco ora una breve precisazione: il primo Robin - Dick Grayson - si è rotto le scatole e ha mandato Batman a quel paese, mentre il Robin saltato per aria è un secondo Robin che era stato cuccato da Batman mentre tentava di fregargli la ruota della Batmobile - non sto scherzando). Il secondo gioco "a base di Batman" era un'altra avventura dinamica in due dimensioni ad opera della Special Fx e vedeva Batman impegnato a salvare Gotham dal Pinguino e Robin dal Joker (ancora! eh, che pa... sticcione!). Arriviamo ora al terzo gioco: la corsa coi sacchi! Ecco, i concorrenti sono pronti e... Scusate, mi sono lasciato trasportare. Dicevo, il terzo gioco si rifà al film che furoreggia in questi giorni nei cinema di tutto il mondo e ne segue abbastanza fedelmente la trama.

Il Primo quadro è ambientato nella Axis Chemical e vede il nostro Caped Crusader (non mi va di chiamarlo Crociato Incappucciato, sembra uno scemo!) impegnato a far fuori tonnellate di cattivoni alla ricerca del pericoloso Jack Napier. Una volta trovatolo lo fa cadere "per sbaglio" in una vasca piena guarda tu che caso di schifezze chimiche varie.

Nel secondo quadro vediamo Batman alle prese con il traffico cittadino che deve far di tutto per non rovinare la carrozzeria della sua costosissima Batmobile e deve arrivare in tempo alla Batcaverna prima che il soufflè che Vicky Vale ha preparato si sgonfi perché se no quest'ultima si arrabbia e poi niente "giochini".

Nel terzo quadro Batman deve capire quali sono i prodotti che combinati formano il letale veleno "Smilex" (Love that Joker!) mentre nel quarto deve tagliare tutti i palloni pieni di Smilex che ballonzolano minacciosi per al città (mamma mia, i minacciosi palloni che ballonzolano! Non vi pare un po' stupido?). Nel quinto e ultimo quadro Batman deve correre in una cattedrale a fermare il Joker che ha deciso di darsela a gambe. Una volta spiaccicato il Joker come fosse una banana marcia Batman ha il permesso di ricominciare il tutto con grande gioia di grandi e piccini.

Spectrum

Ragazzi, questo Batman è uno sballo! Scroll superfluido e animazione così, devo dire, non le avevo mai viste. L'azione è veloce e frenetica e persino il sonoro non è totalmente fuori posto (roba da non credere). Beh, cosa vi posso dire, aprite il vostro bravo portafogli e tirate fuori i soldi, perché non ve lo dovete fare scappare!

Amstrad CPC

Molto colorato, anche se lo scroll non è molto fluido. Nel complesso buono, anche se un po' troppo difficilotto.

Amstrad/Spectrum

PRESENTAZIONE 80%
Istruzioni esaurienti, bella schermata di presentazione e caricamento veloce in ambo le versioni.

GRAFICA 77/90%
Colorata ma blocchettosa sull'Amstrad e monocromatica ma superveloce sullo Speccy.

SONORO 61%
Mal comune, mezzo gaudio...

APPETIBILITA' 92%
La voglia di giocare si fa sentire subito.

LONGEVITA' 93%
Ne passerà di tempo prima che riusciate a finirlo...

GLOBALE 89/90%
Un acquisto essenziale per i fan di Batman e tutti gli altri.

UPDATE

ACTIVISION, cass.

Per la serie "avete mai desiderato di", ecco a voi il kit completo per trasformarsi in bestie varie dall'aspetto più o meno viscido. Altered Beast infatti prende il suo nome dalla capacità dei protagonisti di mutare le proprie sembianze e trasformarsi dapprima in uomo-lupo, poi in uomo-drago e così via. Questa particolarità ha decretato il successo di quello che sarebbe altrimenti stato un coin-op noioso e poco vario trattandosi infatti di un picchiaduro discreto.

Vi sono in tutto cinque quadri con cinque possibilità diverse di trasformazione, o meglio quattro. Nel primo quadro infatti ci si trasforma in un lupo capace di sparare palle di fuoco e super-pedate "ardenti"; nel secondo ci si può trasformare in un drago capace di "emettere" scosse elettriche; nel terzo in un orso vagamente rassomigliante a un parente povero di Teddy Ruxpin dall'alito pietrificante, nel quarto in una specie di "uomo-tigre" e nel quinto di nuovo in lupo.

Per potersi trasformare però occorre raccogliere almeno tre sfere di energia che si trovano all'interno di alcune creature decisamente restie a morire. Per poter ottenere queste sfere di energia bisogna prendere a pedate codeste creature e mandarle al creatore (gioco di parole abbastanza scemo, ma si sa, sempre meglio di quelli di BDB...). Una volta trasformatisi si può finalmente attaccare il mostro di fine livello che a prima vista risulta alquanto innocuo. Dopo pochi secondi però l'innocuo vecchietto cresce incredibilmente e si trasforma in una creatura orribile diversa in ogni quadro. Nel primo è un tizio strano che si diverte a scagliarvi addosso dei duplicati della sua testa, nel secondo è una strana pianta che sputa occhi (?!?), nel terzo un'enorme lumaca, nel quarto è un aborto volante e nel quinto un'innocuo (si fa per dire) uomo-rinoceronte. Sul C64 Altered Beast si è rivelato un simil-fallimento che presentava grafica rozza, sonoro (di Martin Walker) della stessa qualità nonché giocabilità quasi inesistente. Su Amstrad invece... beh, leggetevi il commento, che è meglio (come disse Puffo Quattrocchi).

Mamma mia, mamma mia... Tutto questo mi ricorda il museo dell'orrore di Madame Tussaud... No, no, non fraintendetemi: quello che mi sconvolge non è tanto la presenza di bestie che sputano occhi e sparano teste, ma il gioco stesso. Avete mai desiderato di giocare in un francobollo con uno scroll (scroll?) più che penoso osceno, grafica cubettosa ai confini della realtà e giocabilità... hmm... (sto cercando sul dizionario) vediamo... Mi displace ma non so come definirla. Beh, per farla breve Altered Beast non è così brutto come lo si dipinge: è anche peggio. Non vedo perché non abbiano optato per una conversione diretta dalla versione Spectrum: sono sempre stato contrario a queste cose, ma visti i risultati...

PRESENTAZIONE 59%
Multiload leeeento, leeeento, leeeento. Istruzioni scarse.
GRAFICA 43%
Coloratissima e cubettosissima.
SONORO 67%
Niente di particolare, così così.
APPETIBILITA' 88%
Il coin-op aveva i suoi fans...
LONGEVITA' 35%
... peccato che così li perde tutti.
GLOBALE 50%
Lasciate perdere.

SoftMail

Esperienza & Professionalità

SoftMail esige che i prodotti ordinati giungano a casa tua sempre in perfette condizioni.
Ecco alcuni "dettagli" che regolarmente applichiamo quando riceviamo un tuo ordine:

- ⇨ Pagamento tramite le più note carte di credito - l'addebito viene effettuato solo quando la merce é già imballata e pronta a partire.
- ⇨ Ogni singola spedizione é assicurata con Mediolanum Assicurazioni.
- ⇨ Tutti gli invii sono effettuati tramite raccomandata o - in funzione del peso - pacco urgente.
- ⇨ Le spedizioni il cui valore supera le Lit.250.000 sono inviate senza alcun costo aggiuntivo tramite corriere nazionale.

E' cominciata la SPOT-Mania
La febbrile raccolta di SPOT sta appassionando numerosissimi lettori di ZZAP. Non sai ancora di cosa si tratta? Manda subito il tuo ordine e ne verrai immediatamente ... contagiato!

Accessori

Cheesepad	19.000
Cheesepadw/mouse	29.000
Dischetti3"2S/2D(10)	25.500
Dischetti3"2S/HD(10)	47.500
Dischetti5"2S/2D(10)	11.500
Dischetti5"2S/HD(10)	26.500
Flickermaster	29.000
GamecardkonixIBM	49.000
Joy.ace	12.000
Joy.navigatorautofire	39.000
Joy.speedking	29.000
Joy.speedkingautofire	33.000
Joy.tac2	29.000
Joy.tac3	35.000
Joy.tac5	39.000
Joy.turbopedal	59.500
Joy.WicoIBM/AppleII	65.000
Mousecat	19.000
Mousedoctor	25.000
Mousehouse	20.000
Mousemat	22.500
Pcmouse	125.000
Touch-n-itstaticstrip	25.000

Libri, hints & tips

Add:hillsfar	19.000
Add:poolofradiance	20.000
Goldrush	19.000
Kingquest	19.000
KingquestII	19.000
LeisuresuitLarry	19.000
LeisuresuitLarryII	19.000
libroGAME® & roleGAME	tel.
Masterscollection/Epyx	19.000
Neuromancer	19.000
Policequest	19.000
PolicequestII	19.000
Questforclues	39.000
Consigli e mappe di 50 giochi	
QuestforcluesII	39.000
Consigli e mappe di 40 giochi	
SpacequestIII	19.000
Thebard'stale:laserie	tel.
Ultima:laserie	tel.
688Attacksub	19.000
TuttiilibriIHT	tel.

Apple IIGS

Balaceofpower1990	tel.
TestdriveII	65.000
California challenge	29.000

Amiga

A-Max(senzarom)	299.000
Actionfighter	39.000
AD&D	tel.
Alteredbeast	49.000
Astaroth	29.000
Bangkokknights	49.000
BarbarianII *	39.000
Basketball	49.000
Batman:themovie	29.000
Bloodmoney	49.000
Castlewarrior	29.000
Continentalcircus	29.000
Dragon'sLair(1Mb)	75.000
Dynamitedux	49.000
FiendishFreddy'sbig	49.000
F16combatpilot	49.000
F16falcon:missiondisk	39.000
Graphicstarterkit	145.000
Hondarvf750 *	59.000
Indy:thelastcrusade	25.000
NewZealandstory	39.000
Oilimperium	29.000
Paperboy	29.000
Redlightning	69.000
Robocop	39.000
S.E.U.C.K. *	49.000
Shadowofthebeast	69.000
Contiene T-Shirt	
Shinobi	29.000
Simcity1.1	65.000
Sleepinggodslie *	49.000
Spaceace	tel.
Starwarstrilogy	29.000
Steel	18.000
Thegames:summered.	25.000
Triadvol.2	39.000
Vigilante	25.000
Viruskiller2.1 *	29.000
(anche per virus appesi)	

Amstrad CPC (Cassetta)

Actionfighter	18.000
Alteredbeast	18.000
BarbarianII *	18.000
Batman:themovie	18.000
Continentalcircus	18.000
Dynamitedux	18.000
Fightingsoccer	18.000
Forgottenworlds	15.000
GhostbustersII	tel.
Indy:thelastcrusade	15.000
Microprosesoccer *	39.000
P.Beardsleysoccer	18.000
Redheat(Danko)	18.000
Shinobi	18.000
Soccerspectacular	29.000
Strider	15.000
Tankattack	25.000
Thegames:summered.	15.000
Thunderbirds	18.000
Vigilante	15.000

Amstrad CPC (Disco 3")

BarbarianII *	25.000
C.Y.Adv.flightsimulator	29.000
Dynamicduo	25.000
Microprosesoccer *	49.000
Samuraiwarrior	25.000
Timesoflore	29.000
Totaleclipse	20.000

Atari ST

Californiagames	29.000
Castlewarrior	29.000
Dragonninja	39.000
Dragon'sLair	tel.
Dynamitedux	39.000
F16falcon:missiondisk	39.000
Hondarvf750 *	59.000
Indy:thelastcrusade	29.000
Italy90soccer *	39.000
KingofChicago	39.000
1Mb/1 drive doppia faccia	
LeisuresuitLarry	69.000
ManhunterII(S.F.)	59.000
Oilimperium	29.000
Rainbowwarrior	59.000
Rocketranger	49.000
S.E.U.C.K. *	tel.
Shinobi	29.000
Spaceace	tel.
Viruskiller	29.000
XenonII	39.000

CBM128 (Disco 5")

Cadpak	99.000
Geos2.0	110.000

CBM64/128 (Cassetta)

A.p.b.	15.000
Actionfighter	18.000
Alteredbeast	18.000
BarbarianII *	18.000
Batman:themovie	15.000
Cabal	15.000
Citadel	18.000
Continentalcircus	18.000
D.T.decathlon	7.500
DefenderoftheCrown *	12.000
Dominator	21.000
Dragonninja	15.000
Fightingsoccer *	15.000
Forgottenworlds	15.000
F1Manager *	18.000
Geminiwing	18.000
Indy:thelastcrusade	15.000
Italy90soccer(new)	18.000
Jaws	15.000
Kickoff	18.000
Microprosesoccer *	39.000
Mr.Heli	18.000
NewZealandstory	15.000
Oxxonian	15.000
Passingshot	18.000
Powerdrift	15.000
Rainbowisland	tel.
Rainbowwarrior	29.000
Realghostbusters	18.000
Rickdangerous	18.000
Robocop	18.000
S.E.U.C.K. *	25.000
Shinobi	18.000
Speedball	18.000
Ss:americanfootball	15.000
Starray	18.000
Strider	15.000
Stuntcarracer	29.000
Superwonderboy	15.000
Thegames:summer+ winter editions	18.000
Theincrowd(raccolta)	29.000
Theuntouchables	tel.
Timescanner	21.000
Turbooutrun	tel.
Tusker	18.000
Vigilante	15.000
ZzapsizzlersI(5prg.)	18.000
Winners(raccolta)	29.000

CBM64/128 (Disco 5")

Actionfighter	25.000
Add:curseoftheazure.	59.000
Alteredbeast	25.000
Ballistix	21.000
BarbarianII *	25.000
Basketball	29.000
Batman:themovie	18.000
Battlechess	29.000
Cabal	18.000
Cavemanugh-olympics	25.000
Chessmaster2100	29.000
Christmascollection	18.000
Citadel	21.000
Continentalcircus	25.000
DefenderoftheCrown *	15.000
Dynamitedux	25.000
Fightingsoccer *	18.000
Firezone	19.000
Forgottenworlds	15.000
Geos2.0	95.000
Geochart	50.000
GhostbustersII	tel.
Indy:thelastcrusade	15.000
Kickoff	21.000
Mainframe	59.000
Moonwalker	tel.
Mr.Heli	25.000
NewZealandstory	18.000
Oilimperium	15.000
Oxxonian	15.000
Passingshot	18.000
Powerdrift	18.000
Rainbowisland	tel.
Rainbowwarrior	39.000
RenegadeIII	18.000
Rickdangerous	25.000
S.E.U.C.K. *	35.000
Scenerydisk09	39.000
Shinobi	25.000
Sonsofliberty	49.000
Ss:americanfootball	15.000
StormacrossEurope	59.000
Strider	15.000
Stuntcarracers	39.000
Superwonderboy	18.000
T.K.O.	29.000
Tankattack	29.000
Theuntouchables	tel.
Timescanner	29.000
Totaleclipse *	20.000
Turbooutrun	tel.
Typhoonofsteel	59.000
Vardan *	15.000
Vigilante	15.000
Winners(raccolta)	29.000
Worldsoccer	25.000
ZzapsizzlersI(5prg.)	18.000
4Soccersimulator	25.000

Macintosh

Arkanoid	59.000
Cosmicosmo	125.000
KingquestIII	79.000
Macgolfclassic	149.000
SargonIV	79.000
Superhang-on	79.000
WhereinusaisC.Sand.	79.000

Ms-Dos (Disco 5")

Actionfighter	39.000
Add:curseoftheazure.	69.000
Barbarian/Antiriad *	tel.
BarbarianII *	tel.
Cavemanugh-olympics	55.000
Corvette	69.000
F-15strikeeagleII	79.000
F1manager *	39.000
Heavymetal	79.000
Instantfacilitieslocator	55.000
Richiede Flight Simulator 3.0	
Jetfighter	89.000
M1Tank	89.000
Millenium2.2	49.000
Oilimperium	49.000
Paperboy	29.000
PattonvsRommel	49.000
Simcity	75.000
Swordofaragon	69.000
TestdriveII	59.000
TestdriveII:California	29.000
TestdriveII:Muscle	29.000
TestdriveII:Supercars	29.000
Viruskiller *	29.000
Waterloo	59.000

Ms-Dos (Disco 3")

Destroyer	59.000
Genghiskan	99.000
Nobunaga'sambition	99.000
Paperboy	29.000
Romanceofthe3king.	99.000
Viruskiller *	29.000

Ms-Dos (Disco 3"&5")

LeisuresuitLarryII	69.000
ManhunterII(S.F.)	69.000
ManhunterNewYork	69.000
NapoleoninRussia	69.000
Policequest	69.000
Reachforthestars	59.000
SpacequestII	79.000
SpacequestIII	79.000
Underfire	69.000

Msx (Cassetta)

Aspar(GPMaster)	18.000
Barbarians	18.000
Batman	7.500
Chicago30's	15.000
Flightsimul.(cartuccia)	59.000
Passingshot	18.000
Thunderbirds	18.000
4x4Offroadracing	15.000

Multi-formato

Populousdatadisk *	25.000
Amiga/Atari ST	

Spectrum 48k (Cassetta)

BarbarianII *	18.000
Batman:themovie	18.000
Fightingsoccer *	18.000
Forgottenworlds	15.000
H.K.M.	15.000
Indy:thelastcrusade	15.000
Microprosesoccer *	29.000
Shinobi	18.000
Superwonderboy *	18.000
Thegames:summered.	15.000
TaitoCoin-op(raccolta)	29.000
Theuntouchables	tel.
Totaleclipse *	20.000
Turbooutrun	tel.
Vigilante	15.000
Vindicators	15.000

Dal 15 Novembre a Natale in ogni pacco c'è uno splendido regalo! Auguroni da SoftMail.

Un * di fianco al titolo indica la presenza delle istruzioni in italiano

Buono d'ordine da inviare a:

Lago divisione SoftMail, Via Napoleona 16, 22100 Como, Tel. (031) 30.01.74, Fax (031) 30.02.14

SI, desidero ricevere i seguenti articoli:

Titolo del programma	C/D	Computer	Prezzo
		Spese di spedizione Lit.	5.000
		TOTALE LIT.	

Z
ORDINE MINIMO LIT.25.000 (SPESE ESCLUSE)

☐ Pagherò al postino in contrassegno
Addebitate l'importo sulla mia: ☐ CartaSI ☐ Mastercard ☐ Visa ☐ American Express
Numero ______ scad. ______
Cognome e nome ______
Indirizzo ______ Nr. ______
CAP ______ Città ______ Pv ______ Tel. ______
FIRMA (Se minorenne quella di un genitore)
Verranno evasi SOLO gli ordini firmati ______

DIZZY TREASURE ISLAND

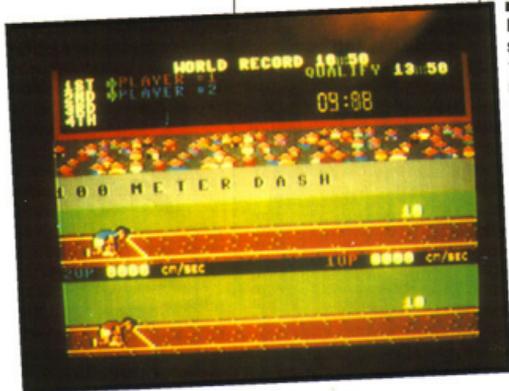
Code Masters

Voi forse non lo saprete, ma in inghilterra va fortissimo un personaggio dei fumetti (o cartoni animati, non lo so esattamente) che ha più o meno la forma di n uovo con gambe e braccia. Questa volta Dizzy è rimasto su di un'isola abbandonata sulla quale si dice sia nascosto un tesoro. Compito del nostro ovoidale eroe è quello di lasciare l'isola preferibilmente (non è necessario) con le trenta monete d'oro che costituiscono il tesoro. Sparsi per l'isola ci sono alcuni oggetti che potranno essere d'aiuto a Dizzy in vari modi, ad esempio un baule su cui poter salire per arrivare più in alto (io non ho detto niente...), lame di vetro, una pila e così via. Per rendere il tutto più difficile ci sono anche numerose trappole tipo sbarre che scendono velocissime e amenità varie. Se Dizzy viene in con-

HYPER SPORTS

HIT SQUAD (Ocean)

Nuoto, tiro al piattello, corpo libero, tiro con l'arco, salto triplo e sollevamento pesi: non si può certo negare l'originalità delle competizioni contenute in Hypersports!
E' stato proprio grazie a quest'originalità che il coin-op Konami e la rispettiva versione casalinga ebbero tanto successo; senza contare il fatto che il gioco rientrava nella categoria inaugurata da Daley Thompson's Decathlon, quella delle simulazioni sportive "annienta-joysticks", tanto in voga a quei tempi.
Rientrando il sottoscritto nella categoria degli Hypermaniaci, è stata una soddisfazione vedere la riproposta di HS a un prezzo così basso, segno che il gioco non è caduto nel dimenticatoio!!!
Per chi non lo conoscesse, Hypersports è una simulazione sportiva multievento che richiede grande smanettamento (in gare come nuoto o salto triplo) unito ad una buona dose di precisione e sangue freddo (vedi tiro al piattello o con l'arco): se la descrizione è molto semplice, il gioco lo è ancora di più e non sono ne-

tatto con queste perderà la sua unica vita e bisognerà cominciare tutto da capo.
Dizzy Treasure Island può a prima vista sembrare un prodotto scadente per via della sua grafica e del sonoro. Giocando ripetutamente ci si accorge però che il personaggio da solo è tremendamente simpatico e il gioco è giocabile e maledettamente divertente. Se vi piacciono le avventure dinamiche che non costano una cifra, ve lo consiglio caldamente.

Globale 79%

cessarie nemmeno le istruzioni in italiano contenute nella budget-cassetta, o microcassetta che dir si voglia.
Hypersports è curato, estremamente giocabile, divertente, poco costoso e, udite! udite!, senza multiload!!! Insomma un altro hit per la Hitsquad (scusate il bisticcio fonetico) che vi regalerà qualche ora di divertimento senza spendere troppo.

Globale 93%

COBRA

64

HIT SQUAD (Ocean)

"Il crimine è una malattia, e io sono la cura!" Pam... track... ratatatatà... boom... aaaagh... (...E tutti quegli altri rumori strani che si vedono nel telefilm di Batman).
Questa è molto in breve la trama del film Cobra (molto in breve era superfluo, ma non volevo criticare troppo il lavoro di colui che è stato il mio attore preferito per parecchi anni), detto questo appare subito evidente che nessun altro titolo cinematografico si sarebbe potuto meglio adattare alla trasposizione su computer. Il film era infatti già di per sé un mega-sparaefuggi e scorrimento multidirezionale, e così non è stato molto difficile trasportarne tutta l'atmosfera in una sorta di shoot-em-up cittadino.Ma veniamo al gioco, anzi veniamo prima alla schermata di caricamento che è forse la cosa che merita di più essendo praticamente uguale alla locandina (Se si eccettua il fatto che Sly è un po' tozzo e paffutello, che sia lo stesso che ha disegnato lo sprite di Batman?), comunque il tempo è prezioso e così vi dovete subito catapultare nelle jungla metropolitana per ceracre di salvare la bella Ingrid (nel film Brigitte Nielsen) rapita dai maniaci squartatori. La prima cosa che compare è il macchinone nero del Cobra che scarica il nostro eroe sui marciapiedi più pericolosi della città, immediatamente si ha modo di avere un'idea su come sia stata realizzata questa conversione da... Spectrum (Eh! Quello sì che era un bel programma, direbbe BDB), infatti già solo decifrare lo sprites principale non è cosa delle più facili (che sia stata colpa di una missione di troppo in Vietnam?), ad ogni modo il nostro eroe sembra più che altro un povero cieco con dei gravi problemi locomotori che vaga errante alla ricerca della cagnetta guida che è scappata con Armaduk al polo. Ci si chiede come farà a resistere all'attacco di orde di criminoidi (criminali-pazzoidi) armati con armi di tutti i tipi (una nota di merito va sicuramente a quello che arriva saltando con una scure enorme, è veramente ghignoso). Comunque lui non si dà per vinto e inizia a tirare dei cazzottoni a destra e a manca (non dimentichiamoci che ha nelle vene anche il sangue di Rocky!) stando però attento ad abbassarsi in tempo per evitare i colpi avversari. Se sarete così bravi da superare indenni i primi scontri sarete presto in grado di raccattare delle armi supplementari (Pugnali, bombe, pistole...) che vi renderanno la vita più facile, altrimenti per ben che vi vada sarete trasformati in un lotto di belle borsette (di serpente - of course-, ah, ah, ah). Sempre fra le strade si possono trovare anche dei panini che vi reintegreranno il giant-paninone in fondo allo schermo che rappresenta la vostra energia. Ogni volta che questa va a zero perdete una delle vite che sono rappresentate da dei cobra in basso a sinistra, vicino c'è il punteggio e le armi supplementari, già citate, di cui disponete. Nella prima fase ambientata in città dovete recuperare Ingrid e portarla al sicuro nella vostra macchina, che però non risulterà molto sicura, tanto che i maniaci la rapiscono nuovamente e dovete affrontarli in campagna e quindi in una fabbrica abbandonata dove avrà luogo lo scontro finale con il terribile sfregiatore notturno che (anche se il nome fa venir da ridere) è veramente molto cattivo. Altro putroppo non posso dirvi perché la difficoltà del gioco rende il proseguire nella proibitiva missione veramente difficile, e, questo lo si deve proprio dire, non è decisamente il genere di programma con cui venga la voglia di cimentarsi per lungissimo tempo. Così concludo dicendovi che non è un sicuramente un prodotto strepitoso e pertanto potrà piacere solo ai sadomasochisti o a chi dorme ancora con il poster di Sly sopra il letto.

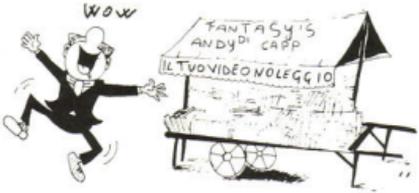
Globale 71%

CENTRI ACQUISTO SOFT-WARE

STREET FIGHTER

KIXX

Kixx, Kixx ed ancora Kixx: sembra proprio che la casa inglese che controlla in questo periodo il mercato dei budget-game, sia intenzionata a non perdere la propria leadership, bensì a rafforzarla. Dopo Gauntlet, Leaderboard e Barbarian (ma la lista è ben più lunga!) ecco l'ennesima re-release a prezzo budget: stavolta è il turno di Street Fighter.
Il gioco, basato sull'omonimo coin-op Capcom, vi mette nei panni di un teppista-combattente, profondo conoscitore delle arti marziali (un po' come in Double Dragon) che, per puro sfizio personale, decide di girare il mondo e di lottare contro altri teppisti pronti a sfidarlo.
Ovviamente avete a vostra disposizione un'infinità di mosse, dal calcio volante con piroetta incorporata al pugno girato con doppio avvitamento, mediante le quali dovrete ridurre a zero l'energia (indicata da una barra) del vostro avversario, per poter così accedere ad un altro livello. Ogni due nemici abbattuti si cambia nazione, fino ad arrivare in Tailandia e giungere alla sfida finale contro Sagat, l'attuale campione.
Sebbene la grafica sia carina e la giocabilità passabile, Street Fighter incorpora un fastidiosissimo multiload ed è fin troppo facile da finire. Se volete che "duri" almeno un pomeriggio, vi consiglio di cercarvi un amico e di giocarci in due; altrimenti rispolverate Ye ar Kung fu, non ve ne pentirete.

Globale 61%

IL PRIMO CALCIO DEGLI ANNI 90

Edi Grafi.Co

WORLD CUP 90

ARCADE SOCCER

FINALMENTE!

Il 1° gioco del calcio che ti permette di fare veramente di TUTTO:
Colpi di testa, scivolate, rovesciate, falli, rigori (in soggettiva), sostituzioni, ecc.

- Grafica con scroll veloce e fluido.
- Più di 200 fotogrammi d'animazione per ciascun giocatore.
- Elevata velocità di gioco.
- Musica ed effetti sonori campionati su 4 canali (anche su C-64).
- Gioco da 1 a 8 giocatori.
- Differenti tattiche di gioco per ciascuna delle 24 squadre.

Inizia a vivere l'atmosfera dei mondiali giocando in «tempo reale» contro le 24 squadre antagoniste negli stadi italiani prescelti.

Disponibile per:

Commodore 64
Amiga
Atari ST
Ms-Dos compatibili

ZZAP! TOP SECRET

Poche chiacchiere questo mese, solo un saluto e un ringraziamento a tutti i possessori di MSX, Amstrad e Spectrum che ci hanno scritto, e un invito a mandarci tutti i tips, mappe, strategie e POKE in proprio possesso. Un ringraziamento inoltre a tutti quei lettori che mensilmente si impegnano per far diventare QUESTA rubrica la più aggiornata e utile rubrica dei Top Secret per i computer a 8-bit.
Per finire, un consiglio: se siete in procinto di scrivere una mega-soluzione di un gioco che prevedibilmente sarà lunga diverse pagine scritte a macchina, scrivetela con un word-processor e inviateci il supporto magnetico. In questo modo potremo pubblicare il vostro lavoro il più presto possibile. Comunque l'unico indirizzo a cui inviare tutto ciò che riuscite a scoprire è sempre lo stesso:

ZZAP! TOP SECRET
CASELLA POSTALE 853
20101 — MILANO

A.J.

RICK DANGEROUS

(Firebird/C64)

Stupendo platform-game ma troppo difficile al principio e piuttosto frustrante per il giocatore occasionale. Beh, e che ci sto a fare io qui? Ma ad aiutare gli sventuarati giocatori in difficoltà, ovvio! Resettare e inserire, ecco il mio motto.

POKE 27931,173 vite infinite
POKE 11193,173 bombe infinite
POKE 10886,173 munizioni infinite

SYS 2057 ... per rimandare un semi-invulnerabile Rick in mezzo alle difficoltà — attenti Goolu, sta arrivando!

INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE — THE ACTION GAME —

U.S. Gold

Tenete premuto i tasti F, I, S, H (il cognome del programmatore Alex Fish) e avrete attivato il cheat-mode. Potrete quindi scegliere il livello da cui iniziare a giocare semplicemente premendo un tasto da 1 a 5 e premendo 6 per passare al livello successivo.

LICENCE TO KILL

(Domark/C64)

Sbaglio o è veramente un po' troppo difficile questo tie-in dell'ultimo film di 007? Tanto per cambiare, eccovi un po' di POKE per tutti i gusti...

POKE 8448,173
POKE 11565,173 vite infinite
POKE 14730,173
POKE 15185,173
POKE 36581,189 tempo infinito
POKE 11559,173
POKE 11544,0 energia infinita
POKE 12494,173
POKE 13591,173 proiettili infiniti
SYS 2056 ...e tornerete dove eravate rimasti

Marinai 'MaMasoft' Marco - S. Maria a Monte (PI)

SAVAGE

(Firebird/C64)

Caricate la presentazione del gioco, quella con la maggior parte di sonori campionati. Mentre il tutto viene suonato, resettate e digitate:

POKE 37640,76
POKE 37641,112
POKE 37642,147
POKE 53265,0: SYS 37351

In questo modo esonererete il 6510 dallo svolgere tutti i compiti che non riguardano il sonoro, tra cui la gestione della grafica e del testo scorrevole. Quello che rimarrà perfettamente attivo sarà il buon vecchio SID (il famoso chip sonoro), con un conseguente miglioramento della qualità della musica. Il parlato digitalizzato migliorerà, ma non vedrete più niente sullo schermo.

Antonio Savona - Sora (FR)

PROJECT FIRESTART

(Electronic Arts/C64)

Ciò che state per leggere è (non ci crederete ma è vero!) la soluzione passo per passo di questo avvincente gioco completa di mappa! Solo Zzap! e i suoi eccezionali lettori possono tanto...

- Precisazioni sulla mappa

Per risolvere il gioco è indispensabile seguire la mappa. Gli ascensori sono contrassegnati da lettere dell'alfabeto greco. Supponiamo che un ascensore del livello 1 sia contrassegnato da ALFA e porti ai livelli 2 e 3. Anche in questi livelli comparirà la lettera ALFA per indicare il punto d'arrivo. E' possibile che due diversi ascensori portino a uno stesso livello, ciò non vuol necessariamente dire che portano alla stessa zona dato che, per esempio, nel livello 2 ci sono due zone distinte raggiungibili con due ascensori diversi (ALFA e P GRECO).

La Soluzione

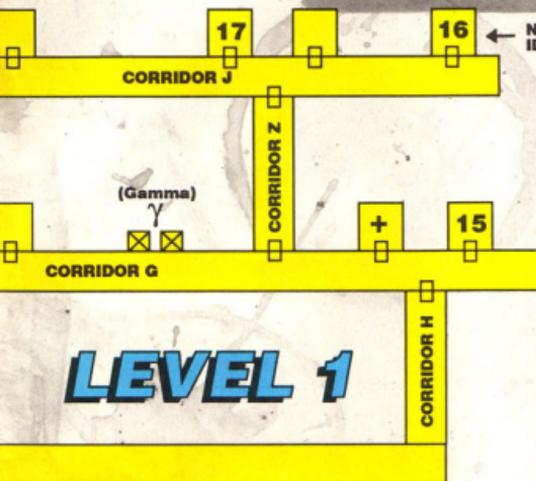
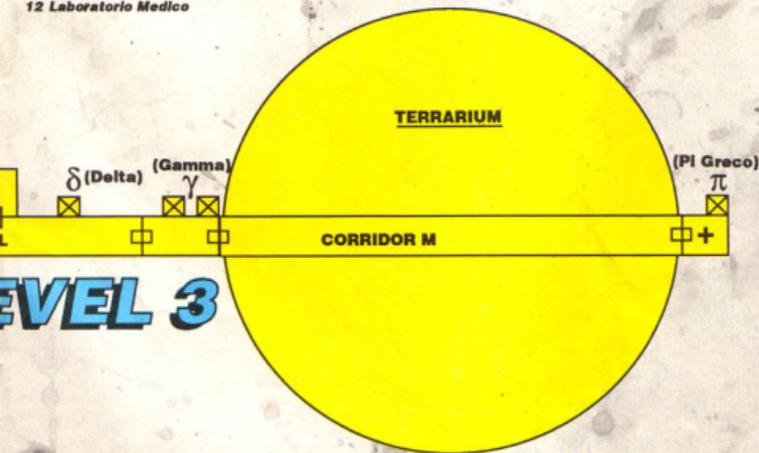
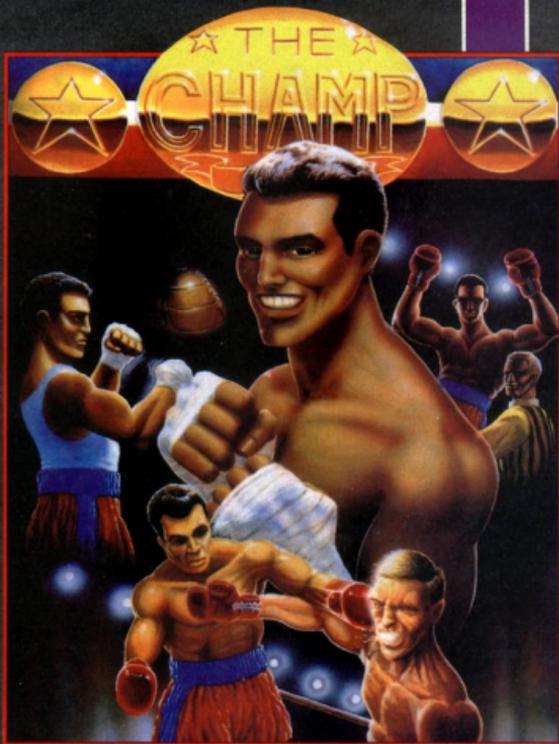
All'inizio del gioco vi trovate al livello 1, appena sbarcati dalla EXIS (la vostra astronave). Prendete l'ascensore ALFA che vi porterà al livello 2. Andate a sinistra ed entrate nel corridoio C (seconda porta in alto). Ora prendete uno dei due ascensori contrassegnati nella mappa con GAMMA e andate al livello 3. Dirigetevi a destra, attraversate il corridoio M e prendete l'ascensore contrassegnato con P GRECO senza usare i medicamenti (per ora). L'ascensore vi porterà al livello 2. Andate a destra, attraversate il corridoio X e passate per la porta in basso. Siete ora nel corridoio Y, alla destra del protagonista c'è la stanza 7, importantissima in seguito. Dirigetevi a sinistra, fino in fondo al corridoio ed entrate nella porta in alto. Siete ora in una stanzetta, aprite la porta successiva ed entrate nel magazzino. Voltatevi verso l'alto e godetevi la scena sanguinaria, poi prendete il laser al plasma. Tornate all'ascensore contrassegnato con P GRECO, prendetelo e vi ritroverete al livello 3. Ripercorrete il corridoio M eliminando eventuali mostri e, sempre andando a sinistra, attraversate il corridoio L ed entrate nella stanza 10. Prendete la ID CARD e dirigetevi nella stanza 11 passando per la porta a sinistra. In questa stanza prendete il giornale di bordo scientifico (SCIENCE LOG TAPE) e l'altra ID CARD. Passate per la porta in basso e vi ritroverete nel corridoio L dove verrete sicuramente aggrediti presso l'ascensore. Eliminate il mostro ed entrate nella stanza 9, chiudetevi dentro e inserite il giornale di bordo scientifico nel VCR (PLAY THE TAPE IN THE VCR), verrete così a conoscenza degli stadi di crescita delle creature che infestano la nave. Se avete il laser scarico sostituitelo con quello nella stanza 10. A un certo punto del gioco il Dott. ANNAR uscirà dalla sua camera criogena e disattiverà i sistemi di sicurezza, lasciando l'altra sopravvissuta, una ragazza, in balia dei mostri. Non vorrete che i mostri se la pappino, vero? Dirigetevi allora agli ascensori contrassegnati con GAMMA (sono al livello 3, lo stesso in cui dovreste trovarvi) e scendete al livello 1. Andate verso sinistra, attraversate il corridoio G ed entrate nella stanza delle camere criogene (la numero 18), chiudetevi la porta alle spalle e fate fuori gli eventuali mostri. Aprite la camera criogena della ragazza e fuggite verso sinistra. Tenete presente che la ragazza fatica a tenervi dietro perché è ferita. Siete nel corridoio G1, prendete l'ascensore EPSILON (senza lasciare indietro la ragazza) e andate al livello 2. Vi troverete nel corridoio F che è infestato dai mostri. Entrate nella stanza 5 che si trova a sinistra dell'ascensore. Aprite la porta della capsula di salvataggio (OPEN WASTE DISPOSAL DOOR) e aspettate che la ragazza vi entri. Appena è anche lei dentro chiudete la porta. Uscite dalla stanza e fatevi largo fino all'ascensore con il quale siete arrivati (EPSILON sulla mappa). Vi troverete nel corridoio G1. Se avete perso molta energia potete recuperarla nella stanza dei medicamenti al livello 1 (a sinistra della stanza 15). Prendete ora uno degli ascensori contrassegnati con GAMMA e recatevi al livello 3. Appena arrivati andate a sinistra, fino all'ascensore DELTA con il quale salirete al livello 4. Entrate nella stanza 19 eliminando eventuali mostri, usate la radio per comunicare i progressi fatti nella missione (REPORT MISSION PROGRESS). Andate ora al computer a sinistra della radio e attivate il processo di autodistruzione dell'astronave. Ricordate che esso è irreversibile: avete 25 minuti per lasciare la nave prima della deflagrazione. Andate ora nella stanza 20 e lanciate la capsula di salvataggio nello spazio (JETTISON WASTE POD). Con lo stesso ascensore con cui siete saliti al livello 4 (cioè il DELTA), tornate al livello 3 dove potrete recuperare l'energia eventualmente persa negli scontri grazie all'energizzatore (stanza 12). Se vi serve, prendete un laser carico (stanza 10). Avrete notato dalle schermate che, nel frattempo, accade qualcosa di strano e orrendo: si tratta della nascita di un mostro. Per evitare di diventare uno dei primi bocconi del nascituro, dirigetevi a destra e dopo aver attraversato il corridoio M, prendete l'ascensore P GRECO. Siete di nuovo al livello 2. L'uovo del mostro di schiuderà approssimativamente alle 13:20:50. Fino ad allora è consigliabile rimanere nel corridoio X. Pochi secondi dopo la schiusa il Dott. ANNAR spegnerà l'energia principale lasciandovi al buio, ma se siete rimasti nel corridoio X andrete velocemente nella stanza dell'energia principale (la 7) e farete luce sulla questione (per i poco intuitivi: riattiverete l'energia principale mediante il comando a desta). Ora potete affrontare la famelica creatura alla luce, questa vi aggredirà repentinamente nel corridoio X o nell'Y: DON'T PANIC! Entrate nella camera a destra (se siete nel corridoio X), cioè la numero 6. Alzate ora lo schermo di piombo che impedisce il propagarsi nelle radiazioni. Visto il risultato? Uscite dalla stanza senza alcun rimpianto per aver stroncato una giovane vita (anche perché non siete protetti dalle radiazioni) e passando per il corridoio X tornate all'ascensore P GRECO. Salite al livello 3. Se avete perso molta energia potete recuperarla con i medicamenti presso l'ascensore. Ripercorrete il corridoio M e dirigetevi all'ascensore DELTA che vi riporterà al livello 4. Usate la radio nella stanza 19 per chiedere aiuto (HELP) dato che l'esplosione che dovreste aver udito in precedenza era quella della vostra astronave EXIS (l'ha fatta saltare quel pazzo del Dott. ANNAR). Ritornate con l'ascensore DELTA al livello 3, andate a destra e scendete con uno degli ascensori GAMMA al livello 2. Passate per il corridoio C e da questo nel corridoio A, andate a sinistra ed entrate nell'ultima porta in basso. Curatevi, se necessario, e prendete l'ascensore BETA che vi porterà al livello 1. Correte a destra senza curarvi dell'energia persa a causa del contatto con i mostri (ne perdereste di più nel cercare di eliminarli), salite velocemente sulla navetta e dopo aver ringraziato il Signore (e noi) per avervi fatto arrivare sani e salvi alla fine del gioco, godetevi il finale mozzafiato che non vi sveliamo per ovvi motivi...

- Ulteriori consigli

* Servirsi della pausa è indispensabile per riflettere e consultare la mappa, fatene largo uso.
* Gli avvenimenti potrebbero avere un ordine cronologico differente da quello descritto nella soluzione, la prima cosa da fare è sempre salvare la ragazza.
* Potete avere informazioni utili dal computer di bordo, specie nella stanza dell Dott. ANNAR (la numero 16).
* Non è possibile entrare nella stanza delle camere criogene prima che il Dott. ANNAR abbia disattivato i dispositivi di sicurezza, per cui è inutile provarci.
* Nel corso del salvataggio della ragazza è meglio usare il laser al plasma. Attenzione però a non sbagliare mira perché potreste ucciderla.
* Gli ascensori sono un luogo sicuro.
* E' meglio chiudere le porte per ritardare l'arrivo dei mostri.
* Portate con voi sempre due fucili.
* Entrare nella stanza 4 vuol dire suicidarsi poiché è piena di mostri.
* Non è indispensabile vedere sempre la videocassetta sugli esperimenti (SCIENCE LOG TAPE).
* Contattate la base prima di abbandonare il PROMETEUS, altrimenti vi perderete nello spazio.

E adesso tocca a voi, liberate quella povera ragazza e portate sana e salva a casa la pelle!

MANY THANKS TO:

The Stalker alias Alessandro Pinna - Sassari
Andrea Pini - Scandicci (FI)
Roberto Cuccia - Palermo

17
16
NECESSARIA ID CARD
CORRIDOR J
CORRIDOR Z
(Gamma)
γ
α (Alfa)
START
+
15
CORRIDOR G
β (Beta)
CORRIDOR H
LEVEL 1
+ Medicamenti
Laser
1 Armeria
2 Porta Laser
3 Valvola dell'Ossigeno
4 Stanza Infestata
5 Capsula di Salvataggio
6 Schermo Anti-Radiazioni
7 Stanza dell'Energia Principale
8 Laser al Plasma
9 VCR
10 Laser - ID Card
11 ID Card - Giornale di Bordo Scientifico
12 Laboratorio Medico
13 Laser
14 Biblioteca
15 Sala Videogiochi
16 Stanza del Dott. Arno
17 Stanza dell'Ologramma
18 Stanze Criogene
19 Radio
20 Comandi Espulsione Capsula
TERRARIUM
δ (Delta)
(Gamma)
γ
(Pi Greco)
π
CORRIDOR M
+
EVEL 3
MAP COMPILED BY THE STALKER
... and re-drawn by BDB using Adobe Illustrator 88 on his Macintosh

"GLI INTOCCABILI"
THE UNTOUCHABLES TM
Chicago Daily Tribune
FINAL
2 CENTS
SEEK DILLINGER GANG HIDEOUT
Complete Baseball
Herald
HUNT DILL
NELSON E
PUBLIC ENEMY NO.
Vivi la leggenda americana sul tuo computer, attraverso la stupenda versione tie-in de "Gli Intoccabili", il successo cinematografico che si aggiudicò un premio Oscar. Disponibile a Novembre per: C64, Amstrad, Spectrum (L. 15000/18000), Amiga e At.ST (L. 29000/39000).
ocean
LEADER

THE CHAMP

Riconosciuto dal World Boxing Counsil, The Champ è semplicemente la più realistica simulazione di box mai realizzata per computer:

- con il tema musicale originale del film Rocky -
- più di 1300 schermate di animazione -
- si può giocare con 1 o 2 giocatori -
- un libretto con le regole e la storia della box -
- portachiavi con guantoni da box -

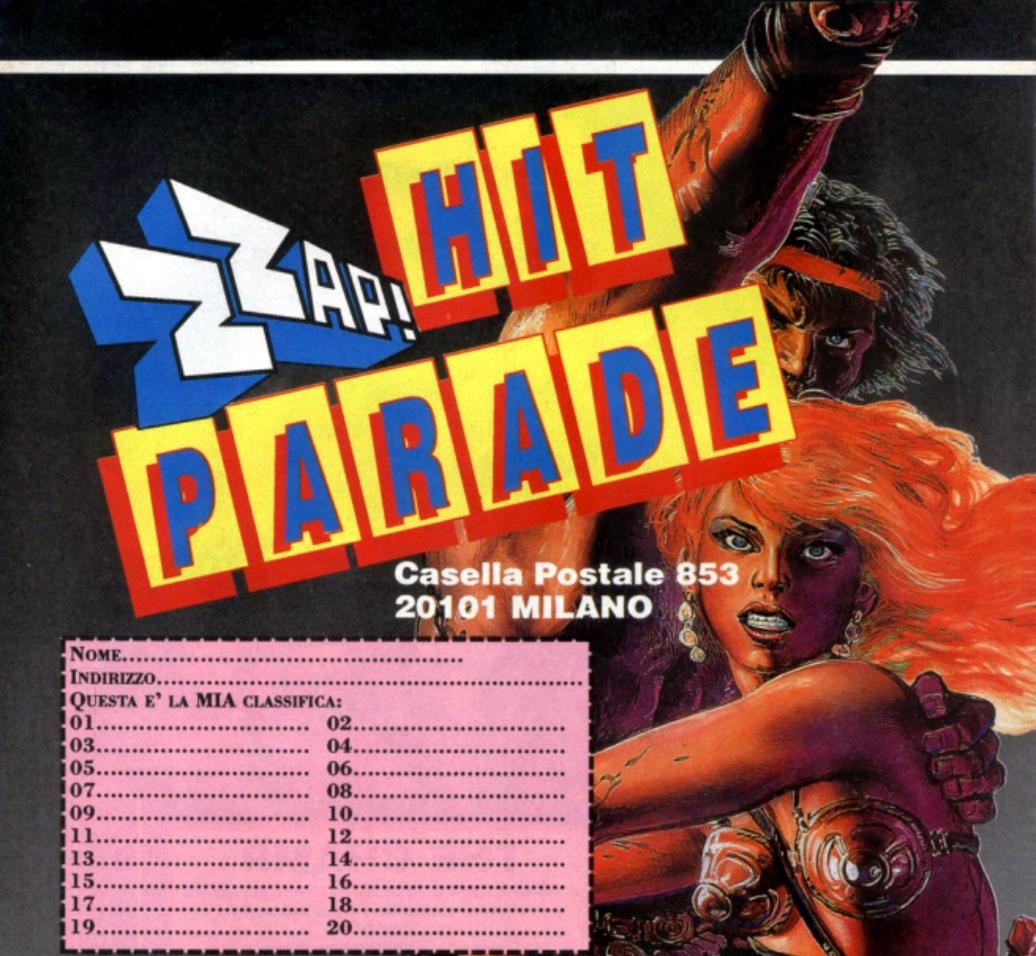
... e molto di più! E' sorprendente il grande entusiasmo di tutti: in Francia: Grandissimo successo, in Germania: Medaglia d'Oro Smash ... Insomma una grande simulazione.

Ora disponibile per AMIGA, ATARI ST, COMMODORE 64, AMSTRAD e SPECTRUM

SKATE OF THE ART

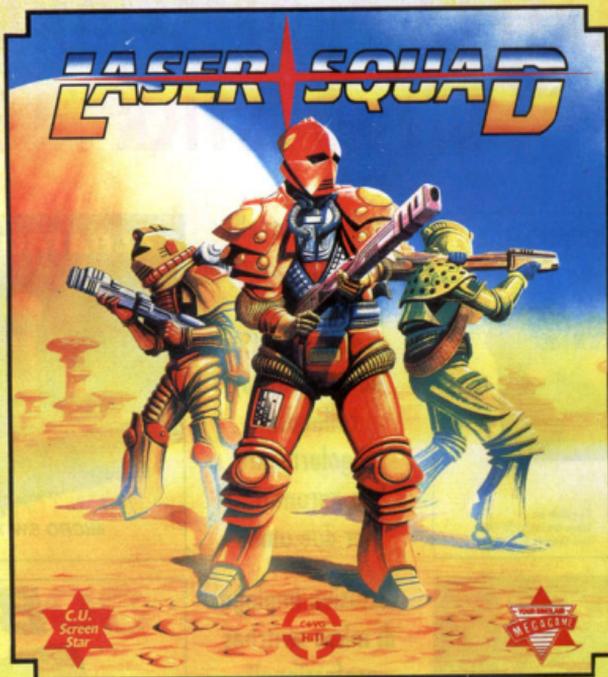
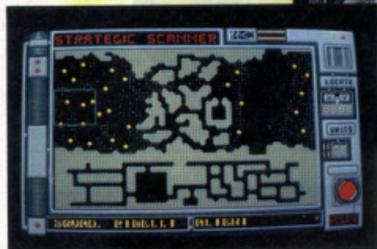
Un pazzo gioco per i fans di skateboard. Uscita per Amiga dalla metà di ottobre. Non lasciatevelo sfuggire!

Importato e distribuito **in esclusiva per l'Italia** da: **SOFTEL**
Via E. dal Pozzo,7
00146 ROMA
Tel. 06/5584334

LINEL Products MERIMPEX Ltd
Am Schrägen Weg 2, 9490 Vaduz
Principality of Liechtenstein
Tel: 01041 75 283 68
Fax: 01041 75 206 56

Casella Postale 853
20101 MILANO

NOME...
INDIRIZZO..
QUESTA E' LA MIA CLASSIFICA:

01..........................	02..........................
03..........................	04..........................
05..........................	06..........................
07..........................	08..........................
09..........................	10..........................
11..........................	12..........................
13..........................	14..........................
15..........................	16..........................
17..........................	18..........................
19..........................	20..........................

01	**Project Firestart** (Electronic Art)	10	**F1 Manager** (Simulmondo)
02	**Emlyn Hughes Int. Soccer** (Audio Genic)	11	**Citadel** (Electric Dreams)
		12	**Rick Dangerous** (Firebird)
03	**The new Zealand Story** (Ocean)	13	**First Strike** (Elite)
04	**Batman the Movie** (Ocean)	14	**Licence to kill** (Domark)
05	**Altered Beast** (Activisiuon)	15	**Forgotten Worlds** (US Gold)
06	**Microprose Soccer** (Microprose)	16	**Shinobi** (Virgin)
07	**Indy and the Last Crusade** (US gold)	17	**Passing Shot** (Image Works)
		18	**Gemini Wing** (Virgin)
08	**The Last Ninja II** (System 3)	19	**Oil Imperium** (Reline)
09	**Curse of the azure Bonds** (SSI)	20	**Vigilante** (US Gold)

LASER SQUAD
C.U. Screen Star
C+VG HIT!
MEGAGAME
CONTIENE POSTER
STRATEGIC SCANNER
SQUAD. RIBELLI ALIENI
"Laser squad é uno dei migliori giochi mai apparsi"
COMMODORE USER
"Stupenda grafica, suono, giocabilità: ad un giocatore é grandioso, ma a due é insuperabile"
COMPUTER+VIDEO GAMES
ReFLEX
UN MIX DI STRATEGIA ED AZIONE CHE VI ENTUSIASMERA' FINO ALL'ULTIMO MOMENTO!!
ReFLEX FA CENTRO CON UN'ALTRA FAVOLOSA CONVERSIONE IN ITALIANO!
Disponibile per: AMIGA L.39000 - C64 cass. L.25000 - C64 disco L.25000 - MSX cass. L.25000

REGALATI LA PROFESSIONALITÀ!
REGALATI UN JOYSTICK ALBERICI

Diciotto modelli costruiti con speciale materiale antirottura ed antigraffio, collaudati singolarmente e garantiti per due anni.

Esclusivo impiego di micro switches professionali.

Manopole rinforzate con un'anima in acciaio da 10 a 22 mm

Go Action - 02/6437681

ALBERICI snc - Via Miglioli 11/13 - Castel S. Pietro Terme (BO) - Tel. (041) 7845854 - Fax (041) 7855545

DISTRIBUTORI ESCLUSIVI

TOSCANA - LIGURIA - PIEMONTE
LOGICA FORNITURE
C.so dei Tintori, 11 - 50122 FIRENZE
Tel. (055) 245789 - Fax (055) 241981

LAZIO - SICILIA
FARES srl
Via Sisto IV, 133/135 - 00167 ROMA
Tel. (06) 6274278 - Fax (06) 6289627

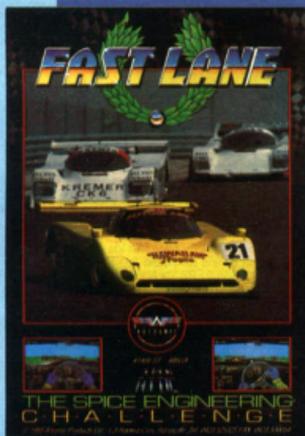
LOMBARDIA
GARDONI ROBERTO
Via Pirandello, 5 - 25064 GUSSAGO (BS)
Tel. (030) 2772896 - Fax (030) 2770903

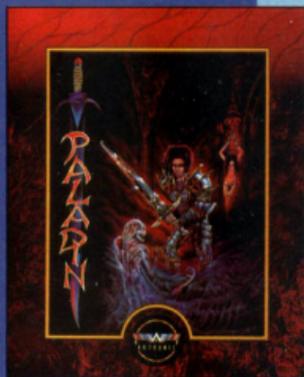
CAMPANIA
SPY CASH & CARRY sas
C.so Garibaldi, 254 - 81055 NAPOLI
Tel. (081) 5785623 - Fax (081) 5785167

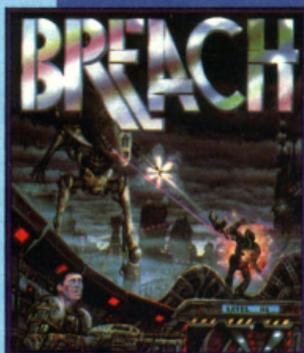
VENETO - FRIULI - VENEZIA GIULIA
GUERRA EGIDIO & C. sas
Via Bissuola, 20/A - 30173 MESTRE (VE)
Tel. (041) 961315/974873 - Fax (041) 975735

EMILIA ROMAGNA - MARCHE
BROKERS snc
Via S. Tommaso del Mercato, 1 - 40121 BOLOGNA
Tel. (051) 560865

presenta:

tre nuovi videogiochi per Amiga ed Atari ST

FAST LANE

Una serie di fantastiche gare con giri di qualificazione, soste ai box e scelte tecniche per poter diventare il RE nel campionato SPORT-PROTOTIPI.

PALADIN

Tra aridi deserti, fiumi in piena e profonde caverne, guida il tuo paladino ad affrontare un mondo pieno di folletti, di maghi e dei loro incantesimi.

BREACH

In un gioco di tattica e strategia, con suoni digitalizzati e animazioni, prepara il tuo capopattuglia e i suoi marines per la battaglia.

Go Action 02/6437681

Distribuiti da Logica forniture - 50122 firenze - corso dei tintori, 11 - Tel. 055/245789 - Fax 055/241981

POWER Play

CRYSTAL micro switch joystick

CRYSTAL Clear
L.49.000 IVA incl.

CRYSTAL Red
L.39.000 IVA incl.

CRYSTAL Clear Turbo
L.59.000 IVA incl.

IN VENDITA SOLO PRESSO I NEGOZI

LEADER
DISTRIBUZIONE

il SOFTWARE ORIGINALE distribuito

Disponibile per:
AMIGA · PC Ms/Dos ·
COMMODORE C64 · disco e cassetta.

C.T.O. srl - Via Piemonte, 7/F - 40069 Zola Predosa (BO)
tel. 051/753133 (r.a.) - telefax 051/753418 - telex 520659 CTO BO I

POSTA

PROLOGO

Natale! Non esiste periodo dell'anno migliore di questo! Perché c'è la neve o perché tutti siamo (in teoria) più buoni? Macché, questi sono solo optional, neppure indispensabili! Il bello del Natale è trovare gli scaffali pieni di videogames luccicanti, riunirsi per fare tornei calcistici simulati nelle fredde giornate di Dicembre e naturalmente beccarsi un mega numero di ZZAP! Ironia o no, a me il Natale piace. Evitiamo considerazioni superflue e passiamo ad un breve esamino della Posta che state leggendo. In tema con il periodo ho evitato la pubblicazione di lettere piene di polemiche noiose e insulti riciclati e dopo un'attenta selezione ne è venuta fuori una Posta un po' fuori dal normale, leggere per credere. Per una volta si può anche fare. Jingle Bells a tutti e buona lettura.

LTZCK ovvero COME SCRIVERE UNA LETTERA A ZZAP! E VIVERE FELICI

Ciò che segue è il frutto di un DURO lavoro di analisi di quel fantastico mezzo "software" ora finalmente a nostra disposizione per scrivere... LETTERE! Analizzando il LTZCK (Letters to ZZAP! Construction Kit, vedere ZZAP! No.36) si scopre che sono possibili ben 50 diverse realizzazioni con questo FAVOLOSO kit amanuense. La realizzazione più corta possibile è di 5 segmenti (ce ne sono 2: 1-2-5-9-12 e 1-3-5-9-12); la realizzazione più lunga è di 9 segmenti (due anche queste), la lunghezza media (ottenuta con la supercalcolatrice del DASH) è di 6,92. Quello che segue è uno dei due soggetti ottenibili più lunghi e, penso, dotati di maggiore longevità, grazie sopratutto alla varietà di cui sono provvisti. E' stata preferita la versione firmata perché senz'altro di maggior classe rispetto a quella anonima. Per chi volesse seguire facilmente la realizzazione, dico che è stato seguito il seguente percorso: 1-2-4-6-8-9-11-15. Faccio i miei complimenti al costruttore dell'LTZCK per il segmento no. 10 perché, anche se non conosco il latino, (studio informatica, non faccio il Liceo!) , quello che ho compreso mi ha divertito.

LETTERA:

Caro ZZAP!

Mi fate schifo! Non sapete scrivere e recensite soltanto giochi vecchi e sorpassati. La vostra rivista costa troppo e la copertina è indecente con colori stupidi e male assortiti. Con le pagine della vostra rivista mi pulisco il biiip, vomito sempre quando mi avvicino all'edicola al solo pensiero di vedere ZZAP! Siete dei contadini cafoni zzappaterra, andate tutti a biiip! Ma perché vi ostinate a non recensire giochi per il 64? Lo so, può essere un po' sorpassato, ma siete razzisti a voler sempre privilegiare il VIC 20! Basta con le pagine piene di programmi in C per il VIC 20! Certo che non c'è più civiltà in questa società: la gente esce di casa e non ti saluta più, tutti musi lunghi. Ci vorrebbe una campagna di civilizzazione post-bellica con risvolti filo-nazional-psicologici derivati in rapporto all'importanza che hanno i videogiochi rumeni nell'adolescenza dei giovani d'oggi e nello sviluppo puberale delle formiche rosse delle cascate del Niagara durante le notti di nubifragio. Lo sapevate che i programmi originali non sanno più di niente? Quelli pirata invece hanno un certo non so che, un feeling speciale che induce il pacato utente di computer a compiere l'atto criminoso. Ma quanto rimpiango i bei tempi, quando si andava al bar insieme e con mano tremante inserivamo i nostri risparmi in Pac-Man. Il personaggio giallo si muoveva in un valzer argentino con gli amici fantasmi... Dovete assolutamente pubblicare questa lettera perché io sono il nipote del cugino dello zio del cognato del sottosegretario del vicesindaco di Pineto Calabro. Se non la pubblicate scatenerò una faida tremenda.

Firma

ROBERTO CAMISONE THE BOSS

PS

Paola, Claudia, Sibilla, Giusy, Alessandra, Consuelo, Susy, Miriam, Nicole, Sabine, Claudia (un'altra), Christina, Meike e tutte le altre vi AMO TUTTE!!

Scegli la risposta che preferisci, Roberto:

1- La tua "lettera" è un tipico sotto-prodotto di questi anni ottanta decadenti e privi di ideali. Fai qualcosa o sei finito!

2- Ecco un esempio di quello che si può fare con un programma e una buona volontà. Bravo Roberto, sei tutti noi, a parte lui, quell'altro e un po' di altra gente.

3- Non ho parole, non ho l'età.

MAL DI TEST

Cara redazione di ZZAP!

Chi Vi scrive è un entusiasta lettore a cui non potete rifiutare la pubblicazione della propria missiva. Perché??? Beh, ho 5 ottimi motivi:

1) Ho scritto questa lettera per complimentarmi con Voi dell'eccellente lavoro svolto con il numero 38 di ZZAP!, in cui ho ritrovato con immenso piacere una copertina stupenda, delle interviste magnifiche, una succosa anteprima e soprattutto Lui, il grande, l'onnipotente Bob Stevenson, un programmatore capace di trasformare il vostro grandioso 64 in un computer a 32 bit! Guai a Voi se non date al bellissimo MYTH un bel voto (non preoccuparti, Ric, NDR).

2) Compro ogni mese sia ZZAP! sia TGM (9 mila lire).

3) Vi ho scritto questa lettera a macchina.

4) Questa lettera contiene finalmente un'idea totalmente originale, un'idea che saggerà la Vostra cultura in fatto di videogiochi (non vorrei che adagiandovi sugli allori Vi foste arrugginiti), un'idea che si chiama: TEST o QUIZ (comunque si chiami siete nei guai cari recensori!). Ma bando alle ciance e beccatevi questo!

a) Quale nome porta il gioco (C64) dedicato a Dante Alighieri? Quale software house l'ha creato? (Punti 3)

b) Quale software house ha portato per la prima volta sugli schermi del C64 (identica in tutto al coin op) di Mario Bros, prima della Ocean? (Punti 2)

c) Nome del primo videogioco (C64) dedicato alla serie televisiva degli AUTOROBOTS e relativa software house. (Punti 3)

d) Nominate almeno sei capolavori a cui ha contribuito il fantastico Bob Stevenson (Punti 3, più un punto per giochi extra)

e) Nome della software house che ha creato LAW OF THE BEST. (Punti 1)

f) Nome della software house che ha convertito per il C64 il mitico SUPER MARIO BROS. (Punti 1)

g) MINI PUTT è una simulazione di quale sport? Di quale software house? (Punti 2)

h) Nome della software house che ha creato TT RACER. (Punti 1)

i) Nome della software house che ha creato PUB GAMES. (Punti 1)

Se collezionate:

+ 16 siete dei veri ESPERTI.

16 punti siete COMPETENTI in materia.

15-11 punti siete sufficientemente INFORMATI.

10-5 punti siete INADATTI a questo impiego.

- 5 siete totalmente INCOMPETENTI.

5) Per me, comunque vada, siete fantastici!

MASONI RICCARDO
LA CALIFORNIA (LI)

PS: vi spedirò io il punteggio e relative risposte.

Allora, ehm, vediamo. Ecco, io, veramente... Stefano!

Marco! Giorgio! Antonello! Simone! Paolo! Accidenti, sono scomparsi tutti! Per ragioni di gerarchia non posso fare altro che consegnare il test a BDB, e aspettare che - con un raid alla Robocop - riacciuffi i reori e li sottoponga alla 'prova del fuoco'. La tua idea, comunque, anche se originale, è un po' carente sul piano utilitario, a parte, ovviamente, umiliarci di tanto in tanto...

E DOPO IL LTZCK, ECCO A VOI LO Z.O.L.C.K.!

Ho notato, sfogliando le pagine di ZZAP! Posta, che le lettere originali sono diventate sempre più rare: fra poco saranno preda di avidi collezionisti di rarità e più avanti diventeranno articoli pregiati alle aste di Sotheby's, se si continua così (disfattista, NDR). Eppure non è così difficile scrivere una lettera originale: ed è proprio per questo, signore e signori, che ho creato (rullino le trombe e squillino i tamburi) lo ZZAP! ORIGINAL LETTERS CONSTRUCTION KIT (ZOLCK), riprendendo un'idea di Enrico Papalini che sul numero 36 aveva proposto il LTZCK. Voleva far notare la mancanza di fantasia da parte di chi scrive, evidenziando il fatto che è quasi venuto a crearsi uno standard; non ha però fornito un modo per riuscire a scrivere, finalmente, qualcosa di valido e originale. Ecco perché sono intervenuto io. ZOLCK è diviso in due parti: nella prima sono elencati gli argomenti da evitare assolutamente affinché la vostra lettera non cada nel banale; nella seconda invece ci sono delle proposte di discussione originale da trattare nella vostra missiva.

PARTE PRIMA

1) Evitate nel modo più assoluto di nominare il Filosofo: è un tema abusatissimo.

2) Evitate di parlare di polemica ed antipolemica: se proprio non potete farne a meno, dite almeno cosa si dovrebbe polemizzare, visto che finora nessuno ci ha pensato.

3) Non vi passi neppure per l'anticamera del cervello di parlare di pirateria: la vostra lettera rischierebbe l'inceneritore. (No, rischierebbe la giusta condanna da parte di Steve, NDR)

4) Evitate la demenzialità, gli insulti e le volgarità: la vostra lettera, oltre che banale, sarebbe anche di cattivo gusto.

5) Inceneritore assicurato se vi lamenterete di Zak Mc Kracken 2.

6) Assolutamente nessun PS alla fine della lettera, al massimo uno.

7) Evitate le citazioni in latino, ne basterebbe una sola a banalizzare una lettera che nel contesto pareva originale. Se proprio sentite il bisogno fisico di citare, fatelo in italiano.

8) Non pregate la redazione di pubblicare le vostre lettere e non minacciate rappresaglie in caso contrario, lo fanno tutti.

9) Se avete per la testa di scrivere lamentandovi che ci sono poche recensioni per il vostro computer, sedetevi e aspettate che vi passi.

PARTE SECONDA

1) Parlate di videogiochi: è incredibile quante poche lettere nella Posta di ZZAP! trattino l'argomento principale della rivista.

2) Potreste discutere gli editoriali (sarebbe anche ora, BDB scrive cose che andrebbero discusse in modo serio, e non è una "leccata", NDR) : nel penultimo numero (37) è lo stesso direttore a chiedere ai lettori di affrontare l'argomento della crescente confusione nel mondo degli otto bit. Ad essere discusso si presta poi anche l'ed. del numero 34, 27 e più indietro di un anno non vado.

3) Si potrebbe scrivere sui vari speciali che ZZAP! a volte (molto spesso) ci regala.

4) Ci sono ancora molti argomenti che, oltre ad essere originali, andrebbero bene per fare una "tavola rotonda", usando come tavola proprio la Posta: la violenza nei videogiochi, il proliferare delle console, perché la Activision non azzecca un gioco, e altri.

Concludo dicendo che questi che ho dato sono solo consigli e che non voglio insegnare a nessuno come si scrive una lettera (anche se molta gente avrebbe bisogno di qualche lezione, vero Mark '89) e facendo la mia professione di fede a ZZAP! che rimane sempre e comunque la mia rivista preferita, anche se nel numero di Ottobre ha scritto il titolo di The New Zealand Story (il mio coin op preferito, attualmente) così male che per leggerlo devo usare uno specchio (non è che c'è qualche discendente di Leonardo lì da voi in redazione?).

Salutoni da un umile discepolo (nonché s*****o possessore) del grande successo commerciale Commodore 128.

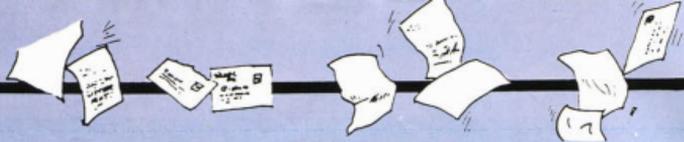
GIANLUCA MOLLO

Sono frastornato dal numero sempre crescente di veri e proprio manuali epistolari che "insegnano" come scrivere lettere decenti. Andrà a finire che avremo solo manuali e lettere vere e proprie nisba. Due cose: ma com'è possibile che così in tanti non abbiano capito che il titolo di New Zealand Story è rivoltato appositamente? Ma non l'avete mai vista la pubblicità della Ocean cannata? Mi deludete! E' molto più originale così! Poi, caro Gianluca, è una contraddizione il fatto che tu consigli di evitare assolutamente le parolacce e poi ci spiaccichi un bello sfig... ehm, avete capito, alla fine della lettera: predichi bene, ma razzoli male!

GLI ANNALI DI ZZAP! AGAIN di Fabrizio Balda (2° PUNTATA)

Riassunto della prima puntata: Il prode Fabrizio invia la storia di ZZAP! dal numero 19 in poi. Analizza Posta, recensioni e rubriche varie. A causa della lunghezza esagerata della lettera, abbiamo dovuto dividerla in puntate. La prima si concludeva con il presunto linciaggio di SAN, cioè al numero 27.

E' Ottobre: tempo di vendemmia e dello sfolgorante numero 28. Rignall lascia ZZAP! che perde molti lettori, era il simbolo della rivista e ci sono stati più suicidi che per la morte di Hirohito (in UK forse, qui ce ne freghiamo, NDR), ma ne acquista molti di più: arriva Kati Hamza la prima recensoressa della storia che rende ZZAP! molto più arrapante. Le foto semi-monocromatiche di Armalyte fanno pensare ai cugini poveri dello Speccy (w il C64) . Dei TOP SECRET non funziona un fico secco, ma c'è THE WORD, una nuova rubrica, a consolarci. Nel numero 29, bella copertina: "Medaglia d'oro a Bombuzal, Zak Mc Kracken (meraviglioso è dir poco), E' NATALE (nuovo esempio di videogame futurista, by ZZAP!Video, Copyright 1988". E poi, dolenti note, la rivista costa 500 lire in più. C'è la prima parte di Maniac Mansion (dov'è il seguito?) mentre vengono sprecate due pagine per l'Atari XE/XL: che p***e! Per la Posta, ci sono Bittanti e le lettere blasfeme. Sul numero 30 ci sono ben cinque medaglie d'oro e un gioco caldo, ma la redazione considera solo R-TYPE degno della copertina. Acc... a voi! Manca la Posta! Ve la siete mangiata brutti balordi! Nel numero 31, purtroppo, uno dei peggiori nella storia di ZZAP!, proprio niente che si salvi. Tranne le lettere dei primi malati di mente del 1989: Dario Altobelli e Paolo Generali. Ma andiamo avanti che è meglio. Nel numero 32, new wave, new look! La Redazione si veste alla paninara e si spalma "studio line" sui capelli. (Ehm, NDR) Viene aperta nella Posta la rubrica demenzialità. Il pino del mese è il chitarrista che cerca di provocare (senza successo) un'esaltazione di massa. Ricominciano i suicidi: la U.S. Gold annuncia che farà MOONWALKER (se è come il film e il protagonista, stiamo freschi!) . Un numero davvero tosto. Numero 33, il più odiato dagli italiani: la redazione crea, recensisce ed esalta Zak Mc Kracken 2: The Mindbenders Are Back, ottimo esempio di "bricolage elettronico". Ma non ci casca quasi nessuno...

Sarà vero? Non direi proprio. Comunque se volete saperne di più non perdetevi

la terza, avvincente, corroborante, estensiva e forse ultima puntata de GLI ANNALI DI ZZAP!, AGAIN sul prossimo numero. Ed ora passiamo alla...

POSTA BREVIS
La rubrica del lettore che non deve chiedere, MAI.

Ci ha scritto la mitologica redazione della fanzine demenziale BOVABYTE "la rivista per chi di computers non ci capisce niente", questo il sottotitolo. Non solo ci hanno commosso con una lettera strappalacrime, ma in ESCLUSIVA MONDIALE ci hanno spedito ciò che resta del numero 12 di BOVABYTE. Continuate così, siete sulla strada giusta per il manicom... ehm, per il successo.

Si prosegue con le osservazioni autunnali di Marco Castellani: "vorrei saperne di più su questa maledetta crisi degli otto bit. Dobbiamo veramente preoccuparci per questa trascuratezza delle software house verso i nostri piccoli home computers?" Ebbene, caro Marco, tranquillizzati. Non c'è nessuna crisi, almeno non ancora. Non vi deve spaventare più di tanto il fatto di vedere schifezze per il vostro otto bit di tanto in tanto. Ci sarebbe da preoccuparsi se non fossero accompagnate da un numero costante di tostate: basti pensare a Power Drift, Batman o Untouchables solo nell'ultimo numero. Le schifezze ci sono sempre, anche e soprattutto per i sedici bit, avete mai visto Altered Beast, Forgotten Worlds o Strider su Amiga? Lasciamo stare. Ci scrive poi una ragazza "piuttosto in forma", così si definisce Lorenza Serra di Bologna: "vi scrivo per smentire certe voci secondo le quali i ragazzi che frequentano le sale giochi sono gente messa male. Vi dico ciò per esperienza personale, avendo rapporti per così dire amichevoli con molti di loro. Saluto tutti e Steve in modo particolare, che, a giudicare dalla caricatura, deve essere molto carino". Va buono. Comunque, a proposito dei ragazzi simpatici che incontri in sala giochi, a parte i famigerati gufi, prova ad andare in qualche sala giochi di Milano, magari in pieno centro, da sola, verso sera. Se torni viva fammelo sapere, e ti dico questo per esperienza personale, visto con certi tipi messi male ho avuto anche a che fare. Fortunatamente non sono tutti così, i "messi male" come li definisci tu, non vanno in sala giochi per giocare. Speriamo in un futuro migliore. Ci hanno scritto poi Luca Romagnolo e Olivieri Enrico, da Torino, che si fanno chiamare i Blues Brothers. La lettera è scritta sulla carta del pane. Che fantasia. Pubblichiamo uno dei loro pensieri: "per quanto riguarda il problema della Posta, ormai criticare certe lettere non serve più, tanto ormai la demenzialità è cosa di tutti i giorni. Su questo problema, il nostro parere è quello che la miglior politica è quella di starsene in silenzio. Solo così si possono evitare fastidiose polemiche. Ma attenzione! Un ramo malato (le lettere demenziali) può far morire un albero (la Posta di ZZAP!)". Ok, ci rivolgeremo ad un giardiniere. "Il Figlio segreto di Batman nonché cognato di Indy" ci ha proposto un racconto fantapolitico che ha come protagonista Chris Butler. Troppo fanta e poco politico, sarà per la prossima volta. Francesco Simoncini prosegue il filone delle risposte alla catastrofica Paola che odia i videogames. Niente di nuovo sul fronte occidentale. Salutiamo il polemico Giuseppe Aresi che afferma di essersi convertito, non si sa bene a che cosa. Ecco ora la poesia funebre di un certo Ged, anticipo che è da studiare a memoria e da parafrasare: "... Un tratto, un momento soltanto ed è finito tutto, tutto... Vorrei morire anch'io come stanno morendo gli otto bit... Sono passati ormai i tempi, i tempi del Vic 20 o quando il C64 era, era... La gente, le persone che hanno vissuto tutto, sì loro... Il C64, lo Spectrum, l'Amstrad potrebbero vivere per se, se... Cosa penso? Nulla rimane, viene sol dimenticato, ma non muore. Ged" Mamma mia, che malinconia! Ehi, siamo a Natale, gente! I videogames sono in festa e voi volete sbattere il vostro otto bit nella tomba quando è ancora arzillo e scattante? Su, brindiamo uniti e che vada al quel paese 'sta fantomatica crisi di cui si sente tanto parlare ma che in concreto non c'è affatto, anzi... Accogliamo poi il suggerimento di Mustafà alias Lorenzo d'Orti in religioso silenzio: "perché non mettete (magari saltuariamente) una lista dei giochi di voto superiore a 60% o 70% conseguito dai diversi computers? Così i lettori che comprano ZZAP! da poco o quelli che hanno perso qualche numero potranno sapere quanto vale realmente un gioco di cui magari hanno visto solo la pubblicità o la confezione in un negozio di videogames. Concludo dicendo che l'NDR non è assolutamente fuori posto, anzi, vedere a proposito la Posta di Settembre." Idea buona, si potrebbe chiamare (la rubrica, non l'idea) BIBLIOTECA SOFTWARE ovvero TUTTI I GIOCHI CHE NON DOVRESTE LASCIARE IN NEGOZIO. Scrivete per dire la vostra, tenendo conto però che lo spazio nella rivista è poco. Per tutti coloro che si lamentano della copertina del numero 38, cioè il dito medio alzato del poliziotto, dovreste sapere che ZZAP! è da sempre provocazione. Se vi lamentate vuol dire che non avete capito una bega della nostra filosofia. E poi, detto fra noi, si vede ben di peggio, in giro. A buon intenditor... Proseguendo Fabrizio Venturi ci chiede perché non pubblichiamo lettere che chiedono informazioni di tipo tecnico. Primo perché non ce ne arrivano, oppure ci arriva roba del genere "come faccio a caricare i giochi", secondo perché sarebbe noioso e fuori posto descrivere i circuiti integrati dello Speccy, terzo ed ultimo, ma non meno importante, la nostra conoscenza arriva fino ad un certo punto: se così non fosse probabilmente scriveremmo per altre riviste. Naturalmente in redazione ci sono i classici "pozzi di scienza come BDB", che vive in simbiosi con il suo comp, praticamente è lui che insegna al computer. Chiudiamo la Posta Brevis con la citazione di DDT alias Marco "mitico" Lanzi: "Dove la violenza è legge, Lui, cioè io, è giuria, giudice ed esecutore.". Preferisco i savoiardi pucciati nel caffè, a questo punto. Rispondo poi alla lettera di Serra Simone che afferma: "Sul numero inglese di Settembre è incredibilmente tangibile un senso di benessere: il mondo a otto bit rinasce, giochi bellissimi, anteprime, interviste, trucchi a profusione, insomma: 85 pagine di un giornale!" Francamente non ho notato "un tangibile senso di benessere" leggendo ZZAP!64 & AMIGA, probabilmente perché quelli cambiano redattori una volta alla settimana. Poi, fra l'altro, le cose che hai letto le abbiamo anche noi, per di più in italiano, oltre ad un sacco di cose originali, non dirmi che non le hai viste! Sono d'accordissimo invece sulla frase: W Juventus, che compare nella tua missiva.

MEGA COMMENTONE FINALE

Ci siamo ancora tutti? Bene. E' finita un'altra Posta. Fra poco finirà un altro anno. Ne comincerà un altro. E il gioco continua. Finché, prima o poi, qualcuno perde. Tagliamo corto, meglio. Auguro a tutti un buon Natale, senza distinzioni di sorta, ma un augurio del tutto speciale va, senza ombra di dubbio, al mitico Steve. Praticamente è lui che mi ha insegnato tutto, mi ha spiegato dove migliorare e mi ha spronato a continuare anche quando sembrava che la Posta non dovesse uscire (praticamente mai, ma è scenografico). Non è patetico, è sincero. Chiudo così, questo mese ho parlato fin troppo. Grazie per le lettere piene di complimenti, ma anche per quelle piene di polemiche. E' Natale, facciamo sì, almeno per una volta, che lo sia davvero, e non parlo solo per ciò che riguarda ZZAP!

MBF

LEADER
DISTRIBUZIONE

I MIGLIORI RIVENDITORI LEADER

ABRUZZO:
CHIETI SCALO (CH) - HARDSOFT PRODUCTS Via Pescara 2
LANCIANO (CH) - COMPUTER SHOP Via Mario Bianco 2
LANCIANO (CH) - LP COMPUTERS Via Monte Maiella 57
PESCARA - BIT COMPUTER POINT Via Teramo 45
PESCARA - CHIP COMPUTER Via Milano 77/6
PESCARA - COMPUTER MARKET Via Trieste 73
PESCARA - COSMOS 3000 Via Mazzini 38
TERAMO - ELETTRONICA TE.RA.MO P.zza Martiri Pennesi 4
TERAMO - MAX CENTER V.le Crispi 68/74
VASTO (CH) - STEFANO NICOLA Via S. Caterina Da Siena 38

CALABRIA:
CASTROLIBERO (CS) - G.P.A. Via Napoli 8
CATANZARO - C & G COMPUTERS Srl Via F. Acri 26
CATANZARO - PAONE SAVERIO Via Acri 93
COSENZA - SIRANGELO COMPUTER Via Parisio 25
CROTONE (CZ) - F.LLI RIOLO Via Venezia 1/7
LAMEZIA TERME (CZ) - DITTA FUSTO SALVATORE C.so Nicotera 99
REGGIO CALABRIA - COGLIANDRO ANNA P.zza Castello
REGGIO CALABRIA - SYSTEM HOUSE Via Fiume

CAMPANIA:
CASERTA - ENTRY POINT Via Colombo
NAPOLI - ODORINO Via Larga Lala 22 A/B
SALERNO - COMPUTER MARKET C.so Vitt. Emanuele 23

EMILIA ROMAGNA:
BOLOGNA - CARTOLERIA PORTANOVA Via Portanova 18/A
BOLOGNA - GRANDE EMPORIO STERLINO Via Murri 75/A
BOLOGNA - MORINI & FEDERICI Via Marconi 28/C
CREVALCORE (BO) - S.P.E. INFORMATICA Via di Mezzo Ponente 383/A
FERRARA - BUSINESS POINT Via Carlo Majer 85
FERRARA - SOFT GALLERY Via Mortara 30/A
FORLI' - COMPUTER VIDEO CENTER Via Campo di Marte 122
MODENA - ORSA MAGGIORE Centro Commerciale I. Portali
MODENA - ORSA MAGGIORE P.zza Matteotti 20
PARMA - A.T.E. Borgo Parente 14 A/B
PARMA - GEMMINO ZANICHELLI Via Saffi 78/B
PARMA - ZETA INFORMATICA Via E. Lepido 6
PIACENZA - C.A.R.E.M. P.zza Cittadella 40/41
PIACENZA - COMPUTER LINE Via Carducci 4
PIACENZA - DELTA COMPUTER Via Martiri della Resistenza 15/G
REGGIO EMILIA - COMPUTER LINE Via S. Rocco 10/C
REGGIO EMILIA - POOL SHOP Via Emilia S. Stefano 9/C
S. LAZZARO DI SAVENA (BO) - ARCHIMEDE SISTEMI Via Emilia 124
SASSUOLO (MO) - MICROINFORMATICA P.zza Martiri Partigiani 31

FRIULI:
CERVIGNANO (UD) - VIDEO 3 Via Trieste 19
TAVAGNACCO (UD) - JUPITER Via Nazionale 31
TORREANO (UD) - IDRENO MATTIUSSI Via Cotonificio 22
TRIESTE - COMPUTER SHOP Via Paolo Reti 6
TRIESTE - C.T.I. Via Pascali 4
UDINE - MOFERT Viale Unità 41

LAZIO:
CIAMPINO (RM) - COMPUTER TIME Via Col di Lana 11
LATINA (RM) - KEY BIT ELETTRONICA Via Cialdini 8/10
ROMA - ARICO' GIOVANNI Via Magna Grecia 71
ROMA - ATLAS Via Tuscolana 224
ROMA - CHOPIN INFORMATICA Via Chopin 27
ROMA - COMPUTER LINE Via M.A. Colonna 10/12/14
ROMA - COMPUTER SHOP DI RITI Via Delle Palme 56/B
ROMA - COMPUTER SHOP DI VERUBBI Via Casal dei Pazzi 113
ROMA - DISCOTECA FRATTINA Via Frattina 50/51
ROMA - ELETTRONICA KAPPA V.le Della Provincie 19
ROMA - GEMAR Via di Porta Cavalleggeri 65/67
ROMA - L'ARCOBALENO Via Cassia 6/C
ROMA - METRO IMPORT Via Donatello 45
ROMA - MUSICOPOLI P.zzale Ionio 17
ROMA - S.I.S.C.O.M. 1° Sottopassaggio Stazione Termini
ROMA - TUTTO DISCO Via Baldo Degli Ubaldi 45
TIVOLI (RM) - A.V.C. SERVICE SHOP Via Empolitana 134
VITERBO - CARTOLERIA BUFFETTI Via Marconi 65

LIGURIA:
CEPARANA (SP) - COMPUTERMANIA Via Genova 33/35
GENOVA - A.B.M. COMPUTERS P.zza De Ferrari 2
GENOVA - INPUT Via Lungomare di Pegli 57/R
GENOVA - PLAY TIME Via Gramsci 3/5/7 R
GENOVA - VIDEO PARK Via Carducci 5/7/R
IMPERIA - INTEL Via Dott. Armello 51
PIETRA LIGURE (SV) - WILD POINT Via Libertà 30
RAPALLO (GE) - F.LLI PAGLIALUNGA Via Mazzini 4/E/19
SANREMO (IM) - CENTRO HI-FI Via Della Repubblica 38
SAVONA - S.C.K. COMPUTER Via Piave 78/R
SESTRI PONENTE (GE) - CEIN Via Merano 3/R
SESTRI PONENTE (GE) - CENTRO ELETTR. Via Chiaravagna 10/R0

LOMBARDIA:
ABBIATEGRASSO (MI) - PENATI Via Ticino 1
BRESCIA - LILLO Via E. Salgari 45/47
BRESCIA - VIGASIO MARIO C.so Zanardelli 3/7
BERGAMO - SANDIT Via S. Francesco D'Assisi 5
BERGAMO - TINTORI ENRICO Via Broseta 1
BERGAMO - VIDEO IMMAGINE Via Carducci Int. Città Mercato
BUSTO ARSIZIO (VA) - BUSTO BIT Via Gavinara 17
BUSTO ARSIZIO (VA) - COMPUTER AMICO Via F. Corridoni 9
BUSTO ARSIZIO (VA) - MASTER PIX Via S. Michele 3
CAVARIA (VA) - RADIO TV CURIONI Via Ronchetti 67
CERNUSCO SUL NAVIGLIO (MI) - SHOW ROOM P.zza P. Giuliani 34
CINISELLO BALSAMO (MI) - G.B.C. ITALIANA V.le Matteotti 66
COMO - IL COMPUTER Via Indipendenza 88
COMO - MANTOVANI TRONIC'S Via Caio Plinio 11
CORBETTA (MI) - PENATI Via Simone Da Corbetta 49
CREMA (CR) - EL.COM Via Libero Comune 15
CREMONA - REPORTER C.so Garibaldi 25
CUSANO MILANINO (MI) - GAMMA OFFICE SYSTEM Via Sormani 67
DESENZANO DEL GARDA (BS) - MEGABYTE Via Castello 1
ERBA (CO) - DATA FOUND COMPUTER SHOP Via A. Volta 4
GADESCO PIEVE DELMONA (CR)-MONDO COMPUTER Via Berlinguer
GALLARATE (VA) - PUNTO UFFICIO Via Sanzio 8
GRATACASOLO DI PISOGNE (BS) - INFOCAM Via Provinciale 3
LECCO (CO) - LECCOLIBRI Via Cairoli 48
MALNATE (VA) - IL COMPUTER P.zza della Repubblica 1
MANTOVA - TRENTADUEBIT Via C. Battisti 14
MELEGNANO (MI) - L'AMICO DEL COMPUTER V.le Lombardia 17/19
MILANO - B.C.S. Via Montegani 11
MILANO - E.D.S. Porta Ticinese 4
MILANO - G.B.C. ITALIANA Via Cantoni 7
MILANO - G.B.C. ITALIANA Via Petrella 6
MILANO - GRAZZINI Via Mauro Macchi 29
MILANO - GRAZZINI Via Pitagora 4
MILANO - GRAZZINI Via Romolo 9
MILANO - MARCUCCI Via F.lli Bronzetti 37
MILANO - MESSAGGERIE MUSICALI C.so Vittorio Emanuele 22
MILANO - PERGIOCO Via S. Prospero 1 (Cordusio)
MILANO - SUPERGAMES Via Vitruvio 38
MONZA (MI) - BIT '84 Via Italia 4
PAVIA - SENNA COMPUTER SHOP Via Calchi 5
RHO (MI) - ESSEGIEMME SISTEMI Via De Amicis 24
SEREGNO (MI) - TECNOCENTRO Via Baracca 2
VARESE - FLOPPY Via Morazzone 2 (P.zza del Tribunale)
VARESE - SUPERGAMES Via Carrobbio 13

MARCHE:
ANCONA - CEDIS Via Canadia 156/B (zona Baraccola)
CASTELFIDARDO (AN) - CORAL Via Villa Poriccio SN
CIVITANOVA MARCHE (MC) - CESARI RENATO Via Leopardi 15
FALCONARA (AN) - SPENDIBENE 15 Via Marconi 61
FESI (AN) - COCOM V.le D. Minzoni (zona Acquaticcio)
MACERATA - CERQUETELLA PIERINO Via Spalato 126
PASSO DI TREIA (MC) - VISSANI ARREDATUTTO Via S.M. Vecchio 7/B

PIEMONTE:
ALBA (CN) - PUNTO BIT C.so Langhe 26/C
ALESSANDRIA - SERVIZI INFORMATICI Via Alessandro III 47
ARONA (NO) - JO COMPUTER C.so Cavour 46/59
ASTI - ASTI GAMES C.so Alfieri 26
BIELLA (VC) - SIGEST Via Bertodano 8
BIELLA (VC) - TEOREMA Via Losana 9
BRA (CN) - BONA DISTRIBUZIONE Via Principi 4
CASALE MONFERRATO (AL) - DANY ITALIANA Via Manara 7
CIRIE' (TO) - BIT INFORMATICA Via Vittorio Emanuele 154
CHIERI (TO) - PAUL & CHICO VIDEOSOUND Via V. Emanuele 52
COSSATO (VC) - FOTOSTUDIO TREVISAN Via Martiri 133
CUNEO - ROSSI COMPUTERS Via Nizza 42
NICHELINO (TO) - WILLIAM'S Via Giusti 14
NOVARA - LIBRERIA LA TALPA Via Solaroli 4/C
NOVARA - PROGRAMMA 3 Viale Buonarroti 8/C
NOVI LIGURE (AL) - FOTO SPORT Via Girardengo 97
RIVAROLO CANAVESE (TO) - EUREX Via Pascali 1 Fraz. Fraglie
SALUZZO (CN) -COMPUTERLAND Via Mazzini 30/32
TORINO - ALEX COMPUTER E GIOCHI C.so Francia 333/4
TORINO - AMERICAN'S GAMES Via Sacchi 26/C
TORINO - COMPUTING NEWS Via Marco Polo 40/E
TORINO - DE BUG C.so Vitt. Emanuele II 22
TORINO - GRANDE MARVIN Via Lagrange 45
TORINO - IL COMPUTER Via Nicola Fabrizi 126
TORINO - MARCHISIO Via Pollenzo 6
TORINO - MATRIX Via Massena 38/H
TORINO - MICRONTEL C.so Giulio Cesare 56/bis
TORINO - PLAY GAME SHOP Via C. Alberto 39/E
TORINO - TV MIRAFIORI C.so Unione Sovietica 381
TORINO - TV MIRAFIORI Via C. Alberto 31
TORTONA (AL) - S.G.E. ELETTRONICA Via Bandello 19
TRINO (VC) - STUDIO FOTOGRAFICO IMARISIO P.zza Martiri Libertà 7
VERCELLI - ELETTRONICA Via Scalise 5

PUGLIA:
BARI - ARTEL Via Fanelli 206/26
BARI - COMPUTER ARTS Viale Meucci 12/B
BARI - COMPUTER SERVICE Via Davanzati 31
BARI - WILLIAMS COMPUTER CENTER V.le Unità D'Italia 79
BARLETTA (BA) - MELCHIONI ELETTRON. Via C.Pisacane 11
FOGGIA - S.N.I. Via Bari 12
TARANTO - TEA DI PIGNATALE Via Regina Elena 101

SARDEGNA:
CAGLIARI - COMPUTER SHOP Via Oristano 12
SASSARI - BAJARDO CARTOLERIA V.le Italia 16

SICILIA:
CATANIA - A ZETA Via Canfora 140
CATANIA - C.D.M.P. Via Amantea 4
CATANIA - FOTOTTICA RANDAZZO Largo dei Vespri 21
CATANIA - PRISMA COMPUTER Via Canfora 122
MESSINA - FOTOTTICA RANDAZZO Via Gibellina 32
MESSINA - IL TEMPO REALE Via del Vespro 71
PALERMO - FOTOTTICA RANDAZZO Via G.B.Lulli 18
PALERMO - FOTOTTICA RANDAZZO Via Ruggero Settimo 55
PALERMO - HOME COMPUTER Viale delle Alpi 50/F
PALERMO - IL NANO VERDE Via F. Bentivegna 65
PALERMO - M.M.P. Via Simone Corleo 6
SIRACUSA - COMPUTER SOFT CENTER Via Simeone 15

TOSCANA:
AREZZO - DELTA SYSTEM Via Piave 13
CAMAIORE (LU) - INCABA Via Provinciale 241b
EMPOLI (FI) - WAR GAMES Via R. Sanzio 126/A
FIRENZE - ATEMA Via Benedetto Marcello 1A/1B
FIRENZE - ELETTRONICA CENTOSTELLE Via Centostelle 5A/B
FIRENZE - EUROSOFT Via del Romito 1 D/R
FIRENZE - HELP COMPUTER Via degli Artisti 15/A
FIRENZE - PUNTO SOFT Via Viani 126/128
FIRENZE - TELEINFORMATICA TOSCANA Via Bronzino 36
GROSSETO - COMPUTER SERVICE Via Ponchielli 2
LIDO DI CAMAIORE (LU) - IL COMPUTER Viale Colombo 216
LIVORNO - ETA BETA Via S. Francesco 30
LIVORNO - FUTURA 2 Via Ciambini 19
LUCCA - CIPOLLA ANTONIO Via V. Veneto 26
PISA - TONY HI-FI Via G. Carducci 2 Ang. Nicchio
PISTOIA - OFFICE DATA SERVICE Galleria Nazionale
S. GIOVANNI VALDARNO (AR) - I.C.S. P.zza della Libertà 12/E
SIENA - BROGI RENATO P.zza Gramsci 28
SIENA - VIDEO MOVIE Via Garibaldi 17

TRENTINO ALTO ADIGE:
BOLZANO - ELECTRONIA ARPE Via Portici 1
BOLZANO - COMPUTER POINT Via Roma 82
BOLZANO - MATTEUCCI PRESTIGE Via Musco 54
MERANO (BZ) - KONTSHIEDER ERICK Lauben 313
ROVERETO (TN) - LA DISCOTECA SAVOIA Via Tortarotti 48
TRENTO - CRONST Via G. Galilei 25

UMBRIA:
CITTA' DI CASTELLO (PG) - WARE S.S.Tiberina 3/bis
FOLIGNO (PG) - ETA BETA P.zza S. Domenico 10/A
PERUGIA - MIGLIORATI Via S. Ercolano 10
PERUGIA - STUDIO SYSTEM Via R. D'Andreotto 49/51
TERNI - BUCCI FRANCO C.so Tacito 76
TERNI - G.B.C. DI RAMOZZI Via P.ta S. Angelo 25/A

VALLE D'AOSTA
QUART (AO) - INFORMATIQUE Av. Du Conseil Des Commis 14/16

VENETO:
ALTE CECCATO (VI) - GUERRA COMPUTERS V.le Industria
CITTADELLA (PD) - F.LLI ZURLO Via Garibaldi 9
FELTRE (BL) - GUERRA COMPUTERS V. Mazzini 10/C
LEGNAGO (VR) - FERRARIN Via De Massari 10
MESTRE (VE) - CASA DEL DISCO Via Ferro 22
MESTRE (VE) - GUERRA EGIDIO Via Bissuola 20/A
MONSELICE (PD) - GIANFRANCO MARCATO Via Florigona 32
ODERZO (TV) - GERI MASSIMO C.so Umberto 1
PADOVA - COMPUMANIA Via Carlo Leoni 32
PADOVA - COMPUTER POINT Via Roma 63
PADOVA - FERRUCCIO TESTI Via S. Lucia 13
PADOVA - GIANFRANCO MARCATO Via Madonna della Salute
PADOVA - SARTO COMPUTERS Via Armistizio 19
PIEVE DI SACCO(PD)-VITALIANI ALESSANDRO E FRISON Via Roma 46
S. DONA' DI PIAVE (VE) - GUERRA EGIDIO Via Vizzotto 29
S. DONA' DI PIAVE (VE) - REBEL Via F. Crispi 10
TREVISO - GOBBO CLAUDIO Via Venier 4
TREVISO - GUERRA EGIDO Via Cairoli 95/A
TREVISO - HOBBY VIDEO Via S. Agostino 11
VENEZIA - TECNOVIDEO MICHELETTI P.zza San Marco
VENEZIA - TELERADIO FUGA San Marco 3457
VERONA - CASA DELLA RADIO Via Cairoli 3/10
VERONA - TELESAT Via Vasco De Gama 8
TREVISO - GIANFRANCO MARCATO Via G. Da Coderta 11
VICENZA - ZUCCATO C.so Palladio 7/8

ORIGINALE E' IN

LEADER
DISTRIBUZIONE

CHASE H.Q.
WAK-Q
C64 cass/disk :
Lit. 18000/21000
AMSTRAD cass/disk:
Lit. 18000/29000
SPECTRUM cass: Lit. 18000
ATARI ST disk: Lit. 39000
AMIGA disk: Lit. 29000
ocean
LEADER
DISTRIBUZIONE

TURBO
Out Run
LEADER
U.S. GOLD
SEGA
Dispnibile per:
C64 cass. Lit. 15.000 - C64 disco Lit. 15.000 - AMIGA Lit. 25.000
AMSTRAD Lit. 18.000 ATARI ST Lt. 29.000